W SIERPNIU JESTEŚMY BEZ KONKURENCJI!

Reset

MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

INDEKS 338443

CENA: 4.00 ZŁ SIERPIEŃ 1998 NR 8/9 (91) 98

X-FILES: THE GAME

DEATHTRAP DUNGEON

KKnD 2 Krossfire

X-COM INTERCEPTOR

TEAM APACHE

FINAL FANTASY

takiej [illegible] ma

.1 ZLOTYCH

SANITARIUM

CHCIAŁABYM MIEĆ ROWER...

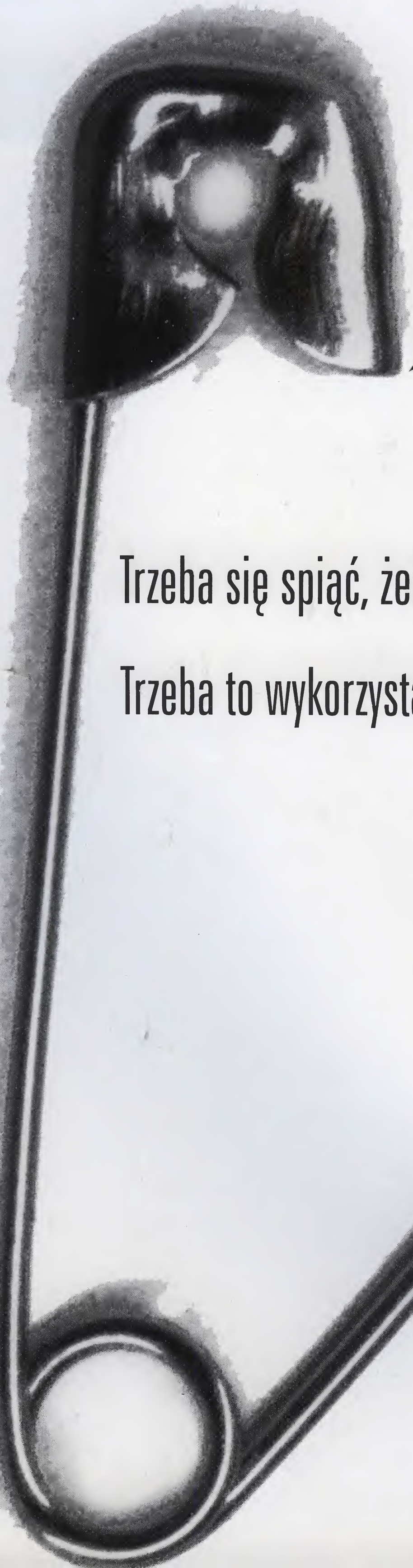
ODKRYWAMY 114 KOLUMNĘ

W KINIE ARMAGEDDON

JOHNY KONKURS PRZEZ ADAMA Z RAJU

PORADNIK FIGHTING FORCE

ISSN 1428-2860



CO Z TYM ZROBIĆ?

Trzeba się spiąć, żeby się połączyć.

Trzeba to wykorzystać, żeby się dobrze bawić.

CENTRUM USŁUG INTERNETOWYCH

SUPER MEDIA

Warszawa, ul. Senatorska 13/15,
tel. 828 09 77, 828 09 79,
http://www.supermedia.pl

UWAGA!! Szukaj w sierpniu wakacyjnej edycji gry z koszulką w pudełku!

Takiego arsenału, jaki spotkacie w Forsaken, nie zobaczycie w żadnej innej grze FPP. Sześć rodzajów działek, każde strzelające innym rodzajem pocisków, tyle samo typów rakiet oraz trzy rodzaje min. Razem piętnaście sposobów, na które można przerabiać roboty na żyletki.

Reset 6/98

(...)Grafika programu jest rewelacyjna. Już bez wspomagania sprzętowego prezentuje się ona bardzo dobrze, natomiast po odpaleniu gry na kartach Monster 3D i Monster II 3D po prostu opadła mi szczęka. Zamist brać się za grę, włączyłem demo, aby w spokoju móc podziwiać bogactwo barw, niesamowite efekty świetlne i płynną animację.

Świat Gier Komputerowych 6/98

Gra, która bez trudu wciąga i opanowuje duszę na długie tygodnie.

PC Gamer po Polsku 7/98

GRA MIESIĄCA PC GAMER po Polsku

Oficjalna strona www gry FORSAKEN
http://forsaken.strefa.com

Forsaken **NIE** wymaga karty z akceleratorem 3D

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ CD PROJEKT
(0-22) 672 89 09
- Sprzedaż wysyłkowa
- Infolinia na temat produktów
- Obsługa zarejestrowanych klientów

Działa lepiej z procesorem Pentium®II firmy Intel®

Acclaim

CD PROJEKT

Koniecznie odwiedź naszą stronę w internecie
www.cdprojekt.com

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 81 71, **Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Radom** pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19;
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0 22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 66
E-mail: cdprojekt@cdprojekt.com Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt, CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.

FORSAKEN ™ & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne charakterystyczne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.

SPIS TREŚCI

Nieruchomości

CO Menu 6-7
Cheaty zamiast RESETu 82-83
Prenumerata 85-86
Skrzynka Niekontaktowa 88-89

Nowości

Widoki na Przyszłość 8-13
Na Horyzoncie 14-15

Konkursy

Forsaken 57
Johny 62

Recenzje

Final Fantasy VII 18-21
Sanitarium 22-24
X-Files: The Game 25
Pilgrim 26
Quake2 Mission Pack:
The Reckoning 27
Deathtrap Dungeon 28-29
Wyspa 7 Skarbów 30
Jazz Jackrabbit 31
Gex 3D 32-33
X-COM: Interceptor 34-35
Flesh Feast 36
Sensible Soccer 98 37
Ultimate Soccer Manager 98 . . .38
Three Lions 39
Micro Machines V3 40
Wreckin Crew 41
Castrol Honda 42-43
Team Apache 44-45
Descent: Freespace
The Great War 46-47
AHX-1 48
Stone Axe 49
KKND 2 50-51

GRA MIESIĄCA

Final Fantasy VIII

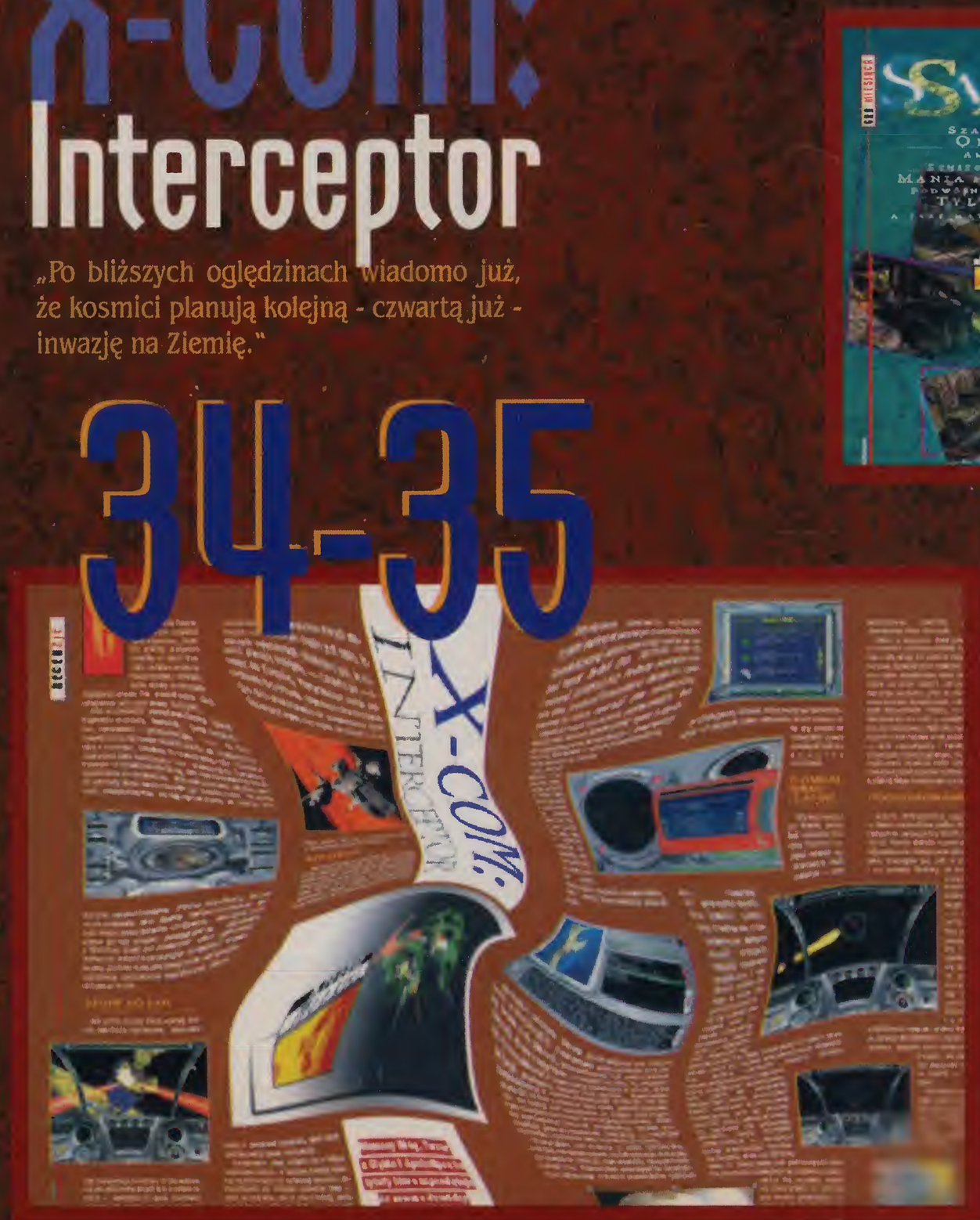
„To, co urzeka w FINAL FANTASY VII, to jej wielkość. Doprawdy, dawno już nie widziałem gry tak... ogromnej – po świecie porozrzucane są miasta, przy czym każde ma swe uliczki i skwery oraz domy, do których można wchodzić."

12-18

X-COM: Interceptor

„Po bliższych oględzinach wiadomo już, że kosmici planują kolejną - czwartą już - inwazję na Ziemię."

34-35



Descent: Freespace The Great War

„Jak wiadomo, człowiek ma niezwykłą tendencję do zaśmiecania otoczenia, w którym choć raz się pojawi."

46-47

RA MIESIĄCA

Sanitarium

„Wystarczy zatem jeśli powiem, że pewnego dnia bohater budzi się w przerażającym miejscu. Piekło? Śmierć? Ciemność? Nie. Przynajmniej, nie w tradycyjnym sensie tych słów."

72-73

SPIS TREŚCI

Industry Giant 52-53
Caesar 3 54
Spellcross 63
The Operational Art Of War 64

Przygrywki

Frankiego patent na sławę 65
Quakeworld 66-67
Karcianki 68-69
Klub StarCrafta - „W STARCIU" 70-71
Walka Moja Miłość 72
RESET HQ 73

Poradniki

Die By The Sword cz. 2 74-75
Sanitarium 76-77
Alien Earth 78-79
Fighting Force 80-81

Blacha

Joystick Sidewinder Force Feedback Pro 84
Cyfrowe wspomnienia 87

Odloty

Komiks 90-93
WC Franc(j)a 98 94-95
Stopem donikąd 96-97
X - część 2 98-100
Skate Video 101
Zew Cthulhu 102-103
Liberate 104-105
Armageddon 106
Zabójcza Broń 4 107
Cyklistą Być 108-110
Ludzie jak Bogowie 111
Zabić Śmierć 111
Pustynne znaki 112-113
Ufo 114-115

Reset

Numer 7 (15) Lipiec 1998

Nakład 70,000 egz.

PL. ISSN 1428-2860

Redaktor Naczelny:
Marek Konderski

Zastępca Naczelnego:
Grzegorz Miller

Sekretarz redakcji:
Adam Siemieński

Dyrektor artystyczny:
Mirosław Urbaniak

Sztab graficzny:
Piotr Leczkowski, Piotr Hrycyk

Korekta: AS

CD Manager: Kamil Mętrak

Projekt graficzny Reset CD:
Marek Niewiadomski

Stali współpracownicy:
Paweł Chmielowiec, Michał Cichy, Marcin Gutkiewicz, Adam Jagiełło, Tomasz Kowalski, Zofia Kurek, Michał Mazurkiewicz, Maciej Nawrocki, Maciej Ogiński, Piotr Pawlak, Tomasz Przyjemski, Kamil Ruszkowski, Adam Sobieraj, Krzysztof Woźniak.

Adres redakcji:
Reset ul. Chłodna 35/37
00-867 Warszawa
tel. (022) 654-78-23,654-70-04
fax (022) 654-57-95

e-mail: Redakcja@**Reset**.com.pl

Internet: WWW.**Reset**.com.pl

Kierownik produkcji:
Małgorzata Frajndt

Prenumerata:
Małgorzata Jóźko
tel. (022) 654-78-23 w. 171

Reklama:
Cezary Wysocki
tel. (022) 654-29-09

Druk: Zakłady Graficzne Sp. z o.o.
ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

Dział kolportażu:
tel. (022) 654-78-23 w. 152

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.

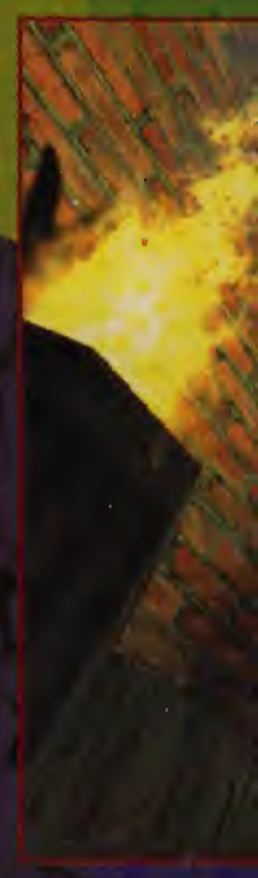
Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Wydawca: ZPR S.A.
ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa

Miłościwie panująca
Dyr. wyd.: Weronika Tratkiewicz

SPIS CD

10six
10th Planet
3-D Ultra MiniGolf Deluxe
Addiction Pinball . . .DEMO!!!
Alien vs. Predator
AlphaNatix . . . . . .DEMO!!!
Ares Rising . . . . . .DEMO!!!
Baldur's Gate . . . . .DEMO!!! (non-play)
Battery Check . . . . .DEMO!!!
Beast Wars: Transformers DEMO!!!
Black and White
Commandos: Behind Enemy Lines DEMO!!!
Cyberstorm 2: Corporate Wars DEMO!!!
Descent 3
Drakan
Giants
Gubble II
High Heat Baseball 1999 DEMO!!!
Indiana Jones and Infernal Machine
Interstate 82
KKnD2: Krossfire . . .DEMO!!!
Lunatik
M.A. . . . . .DEMO!!!
Max Payne
MechCommander . . . . .DEMO!!!
Microsoft Golf: 1998 Edition
Myth 2
Plane Crazy
Queen: The Eye . . . .DEMO!!!
Redjack
Redneck Rampage Rides Again
Secret of the Black Onyx
Seed
Sentinel Returns
Shogo
Star Control 4
Starfleet Academy: Chekov's Lost Missions
Starsiege Tiber
Super Touring Cars . . .DEMO!!!
Team Apache . . . . . .DEMO!!!
Tides of War
Tomb Rider 3
Trans-Am Racing '68-'72
X-Com Aliance



MAGAZYN

Strona WWW

Wielu z was nie ma niestety z różnych przyczyn dostępu do internetu. Na naszym CD znajdziecie cała naszą home-page, taką jaką ją HAMMER stworzył...

Cheaty

Cheaty i trainery ułatwiają ukończenie co trudniejszych gier. W tym kąciku co miesiąc będzie czekała na was świeża porcja informacji. Oprócz standardowych tekstów znajdziecie tutaj różne przydatne pliki i programy pozwalające rozprawić się z wybitnie opornymi grami.

Blacha

Chłodzenie komputera - część trzecia i ostatnia.

A-10

Niewielka monografia potężnego samolotu szturmowego. Krótki tekst i niezłe zdjęcia. Niektóre obrazki są naprawdę odlotowe.

Strony domowe www

Kilka fajowych stron opracowanych przez naszych czytelników.

PATCHE

Civil War Generals 2 v1.04 Beta
M.A.X. 2 v1.3
Cyberstorm 2 v1.01
Descent To Undermountain v1.3
Hardball 6 v6.02
Incoming (OEM) Voodoo2|Cyrix
Moto Racer v3.22

TRAILERY

Wydział pościgowy (U.S. Marshals)

USA 1998, reż. Stuart Baird, wyk. Tommy Lee Jones, Wesley Snipes, Robert Downey jr.

Mocne uderzenie (The Big Hit)

USA 1998, reż.Che-Kirk Wong, wyk: Mark Wahlberg, Lou Diamond Philips, Christina Applegate

Gatunek II (Species II)

USA 1998, reż. Peter Medak, wyk: Natasha Henstridge, Michael Madsen, Mark Helgenberger

Przeklęty (Thinner)

USA 1998, reż Tom Holland, wyk: Robert John Burke, Joe Mantegna, Lucinda Jenney

Black Dog

USA 1998, reż. Kevin Hooks, wyk: Patrick Swayze, Meat Loaf, Randy Travis

Godzilla

USA 1998; reż. Roland Emmerich, wyk: Matthew Broderick, Jean Reno, Hank Azaria

He Got Game

USA 1998, reż. Spike Lee, wyk. Denzel Washington, Milla Jovovich, Ray Allen

Zabójcza broń 4 (Lethal Weapon 4)

USA 1998: reż. Richard Donner, wyk: Mel Gibson, Danny Glover, Joe Pesci, Rene Russo

Magiczny miecz - legenda Kamelotu (Quest for Camelot)

USA 1998, reż. Frederik du Chau

mamut

WIDOKI NA PRZYSZŁOŚĆ SIERPIEŃ

No i stało się. Półmetek wakacji na karku, lecz producenci gier zdają się tego nie dostrzegać — na półki sklepowe trafiają kolejne, ciekawe tytuły. W lipcu uderzyły m.in. UNREAL, COMMANDOS i INCOMING, w sierpniu FINAL FANTASY VII, SANITARIUM... Aż strach pomyśleć, co będzie we wrześniu!
Dziś druga część tytułów, jakie mieli okazję podziwiać goście targów E3. Na uwagę zasługują przede wszystkim bardzo ładne NOCTURNE oraz TRESPASSER. Nie sposób też nie zauważyć triumfalnego powrotu gier RPG. Tradycyjnie już, jeśli wierzyć obietnicom twórców, koniec 1998 oraz początek 1999 roku przyniosą prawdziwy wysyp gier wszech czasów.;)

Take 2 i G.O.D. — przyjaźń na wieki?

Reprezentanci Gathering of Developers oraz Take 2 Interactive podpisali pakt, na mocy którego obie firmy będą nawzajem sobie pomagać. G.O.D. zagwarantował Take 2 wyłączność na współpracę przy wydawaniu gier w Europie i Australii oraz wyłączność na dystrybucję pierwszych dziesięciu gier G.O.D. w Ameryce Północnej. Owe „pierwsze dziesięć gier" to m.in. RAILROAD TYCOON 2 oraz MAX PAYNE. Poza tym, obie korporacje rozpoczęły współpracę przy tworzeniu i dystrybucji gier przewidzianych do rozgrywki sieciowej. Bardzo pomocna w tym projekcie ma okazać się nowopowstała strona internetowa Take 2 — Whiplash online gaming site.

EARTH 2150

TopWare Interactive

Kontynuacja niezwykle udanego RTS ma spore szanse przebić swój prequel pod względem popularności. Już pierwsze, statyczne screeny robią niemałe wrażenie. EARTH 2150 rozgrywane będzie w pełnym trójwymiarze, zaś gracz będzie mógł dowolnie obracać teren walki — tak, aby jak najlepiej obserwować akcję. EARTH... wspomagane będzie akceleratorami graficznymi i pracować ma w rozdzielczościach 640x480, 800x600, 1025x768 (Voodoo 2). W grze wystąpią efekty świetlne w czasie rzeczywistym oraz — co uznać należy za fenomen w grach strategicznych czasu rzeczywistego — cykl dnia i nocy, a także zmienne warunki meteorologiczne. Elementy te będą miały wpływ na zachowanie oraz efektywność jednostek, które wraz z rozwojem wydarzeń będą zyskiwały doświadczenie oraz nowe możliwości. Pomysł ten został wykorzystany już w MYTH, zaś twórcy EARTH 2150 obiecują, że pójdą jeszcze dalej. Grający będą mieć wpływ na środowisko gry — będzie można budować mosty, osuszać bagna, meliorować pola, zalewać wodą całe doliny. Do dyspozycji młodych generałów oddane zostaną trzy strony konfliktu — kompanie ED charakteryzują ciężkie czołgi, broń atomowa, potężne działa; siłę brygady UCS stanowią: ciężkozbrojna piechota robotów, bombowce i myśliwce, LC zaś to przede wszystkim lotnictwo, wspomagane lądowymi zabawkami, jak działa ultradźwiękowe czy pola siłowe. Brzmi doprawdy obiecująco. EARTH 2150 już dziś wydaje się być najdojrzalszą strategią czasu rzeczywistego.

HALF LIFE

Sierra

Pierwsza próba podbicia serc wielbicieli FPP Shooterów może okazać się dla Sierry bardzo udanym posunięciem. Wprawdzie HALF LIFE wykorzystuje engine QUAKE/QUAKE 2, ale trudno w grze o mroczne i ponure wnętrza, znane zwłaszcza z pierwszej części znakomitej gry Id Software. Poszczególne lokacje zostały znacznie ulepszone od czasów, gdy po raz pierwszy bliżej przyjrzeliśmy się grze — zyskały znacznie na realizmie. HALF LIFE, mimo że na porządku dziennym będą utarczki z Obcymi, będzie mogła poszczycić się bardzo szeroką gamą broni znanych z prawdziwego życia: pistolety, strzelby, karabiny maszynowe oraz łomy i broń laserowa powracają do łask. Co ciekawe, każde celne trafienie wroga zaowocuje obfitym, acz nie przesadnie, strumieniem krwi. Będzie ona spływać po ścianach, a także znaczyć drogę przebytą przez krwawiącego wojownika. Miejmy nadzieję, że jucha nie będzie zbyt szybko wysychać... Poza oczywistym trybem dla jednego gracza, Sierra opracowuje złożoną grę dla większego grona zabijaków. Będzie można zarządzić poszukiwania konkretnej osoby grającej na jednym z (bardzo) wielu serwerów HALF LIFE, zaś samo podłączanie się do serwera będzie proste i łatwe. W najbliższym czasie postaramy się o większy tekst poświęcony sieciowym możliwościom półżywego czarnego konia ze stajni Sierry.

GABRIEL KNIGHT 3

Sierra

W prawdzie o GABRIEL KNIGHT 3: BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED pisaliśmy już w dziale „Na Horyzoncie" kilka miesięcy temu, ale nie sposób nie wspomnieć raz jeszcze o jednej z najlepiej zapowiadających się przygodówek roku — zwłaszcza, że poznaliśmy trochę nowych faktów. Engine gry pozwoli na manipulowanie położeniem kamery, chociaż gracz będzie mógł też pozostawić jej ustawianie komputerowi. Poza tym, „silnik" umożliwił wprowadzenie zagadek, które będą bardziej związane z konkretnymi wydarzeniami. To znaczący krok naprzód w stosunku do drugiej części przygód Gabe'a, gdzie historia opowiadana była za pomocą wstawek filmowych. To zaś, mimo iż efektowne i miłe dla oka, wymusiło na autorach gry nieco sztuczne wpasowywanie zadań oraz zagadek w scenariusz. Najnowsza odsłona, jak twierdzi autorka gry Jane Jensen, będzie pod tym względem znacznie dojrzalsza. Scenariusz gry podzielony zostanie na 16 krótkich, 2– i 4–godzinnych epizodów, co przy wykorzystaniu dwójki głównych bohaterów (Gabriela Knighta oraz jego sekretarki, Grace) wymusić ma na graczu częstą zmianę toku myślenia. Co zaś tyczy się postaci, Jane wspomina o 35 posiadających własne osobowości bohaterach. Trzecia część przygód Gabriela Knighta to liczne zmiany, ale i powrót do korzeni. Podobnie jak w pierwszej części, głos Gabe'a podkładać będzie doskonały Tim Curry („Polowanie na Czerwony Październik", „Rocky Horror Picture Show"). Gra ukazać ma się jeszcze tej jesieni.

MICROSOFT

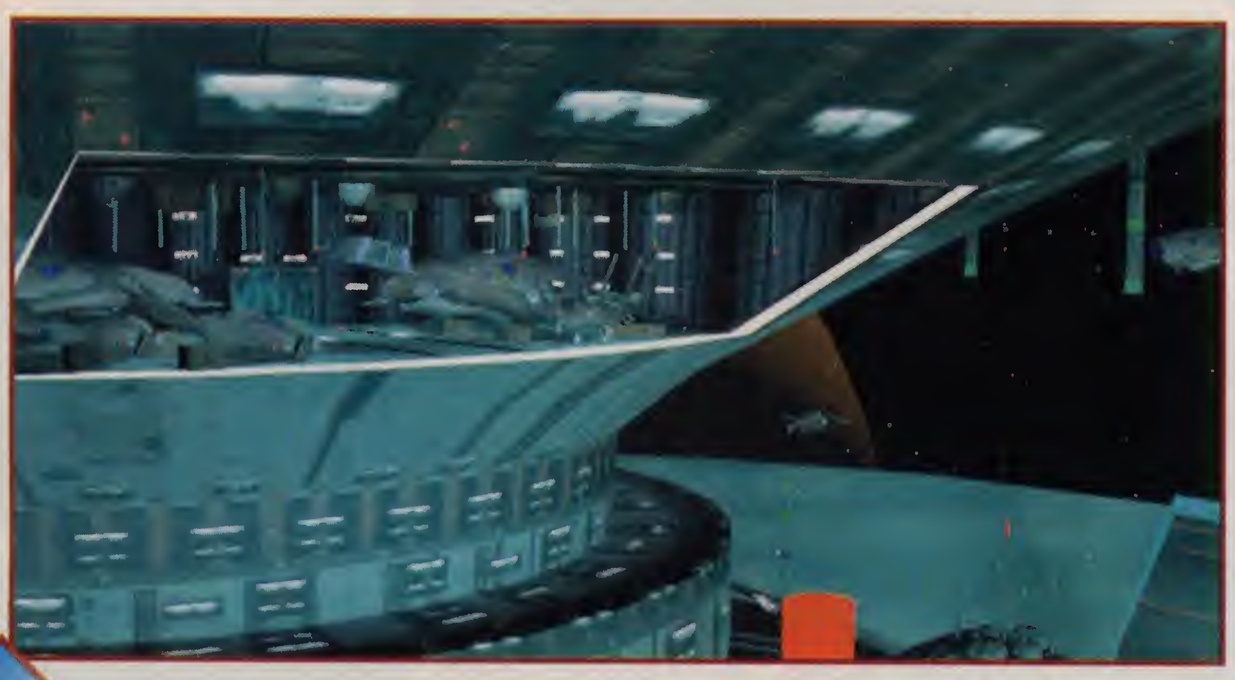
Microsoft

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Graczom znudzonym „zwykłym" Symulatorem Lotu, Microsoft proponuje wbicie się w kabinę myśliwca, walczącego podczas bitwy o Anglię, podczas Drugiej Wojny Światowej. MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIMULATOR zachowywać ma realizm znanego już MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR, lecz charakter gry będzie znacznie bardziej wojskowy. Do wyboru gracza, autorzy postawić mają osiem zróżnicowanych samolotów. Pracownicy Billa Gatesa obiecują zaawansowaną AI przeciwników oraz ciekawe, zgodne z historią misje. Sieciowi piloci będą mogli wymiatać w maksimum osiem osób na growym serwerze Microsoft — Internet Gaming Zone.

SYSTEM SHOCK 2

Electronic Arts



Powraca. To pierwsza myśl jaka nawiedziła mój umysł, gdy dowiedziałem się o pracach nad tym tytułem. Niestety, reprezentanci Electronic Arts uparcie milczą na temat scenariusza gry. Wiadomo jedynie, że będzie on ściśle związany z tym, który zagwarantował sukces pierwszej, doskonałej części SYSTEM SHOCK. Engine będzie w pełni trójwymiarowy, zaś zespół odpowiedzialny za jego powstawanie — Looking Glass Technologies — to prawie gwarant jego godnego wyglądu oraz zacnej szybkości działania.

QUAKE 2

MISSION PACK: GROUND ZERO

Rouge Entertainment

Rogue Entertainment objawiła się ponad rok temu, wydając jeden z oficjalnych dodatków do pierwszego QUAKE — DISSOLUTION OF ETERNITY. O ile pierwszy z add-onów do QUAKE 2 — THE RECKONING — budził dość mieszane uczucia, tyle GROUND ZERO ma być pewnym hitem. Bardzo ciekawie prezentują się bronie, z których wymienić należy przede wszystkim piłę łańcuchową. Tak, tak — znana z DOOM i DOOM 2 zabawka powraca w wielkim, wstrząsającym wręcz stylu! Poza tym, warto wspomnieć o Plasma Beam, czyli o starszym bracie znanego już Rail Gun. Co ciekawe, Plasma Beam nie będzie strzelał pojedynczymi pociskami — promień będzie rozwalał wrogów aż do wyczerpania baterii. Pojawią się także nowe pomoce — np. Defender będzie atakować ostatniego przeciwnika, który cię zranił. Dodatek do QUAKE 2 nie mógł obejść się bez nowych przeciwników — w GROUND ZERO będą ich dwa rodzaje. Stalker to przypominający pająka cyborg, który potrafi chodzić po ścianach i sufitach. Medic Commander ma z kolei swoje korzenie w DOOM 2 — ten koleś będzie wskrzeszał poległych w walce, którzy na nowo będą atakować gracza. Poza tym, pojawi się nowy boss — taki z wieloma rakietnicami, Rail Gunami, karabinami maszynowymi oraz granatnikami.

TUROK 2

Acclaim

TUROK był jedną z pierwszych gier, które pokazały potęgę akceleratorów graficznych. A teraz ta gra powraca — w nowej, ulepszonej formie. Chłopaki z Acclaim zabrali się ostro do pracy i, już teraz, ich wielką dumą są przepiękne tekstury. Znacznym ulepszeniom ulec ma engine gry, dzięki czemu Turok wyglądać będzie jeszcze lepiej. W drugiej części, gracz będzie mógł wybierać spośród OŚMIU różniących się od siebie postaci. Poza wersją na PC, w rynek uderzy także wersja na Nintendo 64. Co ciekawe, obie wersje umożliwią grupową jatkę — na N64 będzie to ekran podzielony na maks. cztery części, zaś PeCetowcy wymiatać będą mogli w maksimum 16 osób, wykorzystując system przypominający nieco GameSpy. Do gry defaultowo dołączane będzie siedem leveli deathmatch. Osoby chcące założyć własny serwer będą musieli zamówić u Acclaim specjalną wersję programu.

VIGILANCE

Sega Soft

DIABLO 2

Blizzard

To będzie hit. Jak się okazuje, Diablo przez cały czas wykorzystywał bohatera pierwszej części, aby na końcu jego przygody wcielić się w jego... ciało, oczywiście. Jakiś czas po wydarzeniach z pierwszej części, inny poszukiwacz przygód wyrusza na wyprawę, aby zgładzić niegdysiejszego zabójcę Diablo — teraz rodzącego się do życia Szatana. W DIABLO 2 wybierać będzie można spośród pięciu postaci, przy czym w grze nie wystąpi żaden bohater z pierwszej części. Pojawią się cztery miasta, zaś teren gry zostanie znacznie powiększony i urozmaicony. Zwiększona zostanie także ilość klatek animacji postaci, zaś wrogowie (ma być ich znacznie więcej niż w pierwszej części) nauczą się umierać na różne sposoby. Dane postaci multiplayer przechowywane będą zapewne na serwerze Battle.net, aby zapobiec oszukiwaniu. Ach, jeszcze jedno. Postacie w DIABLO 2 będą umiały biegać!!!

DRAKAN

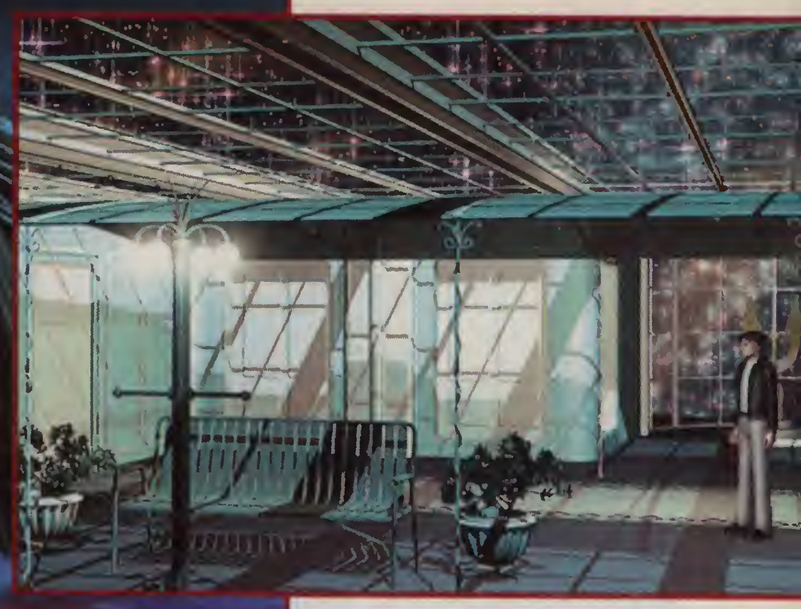
Psygnosis

DRAKAN to kolejna z zapowiadanych na wstępie gier fabularnych. Program wykorzystywać będzie engine Surreal, opracowywany przez mało znaną firmę Surreal Software. DRAKAN obserwowany będzie z perspektywy trzeciej osoby, zaś akcja gry obejmie zarówno wnętrza jak i plenery. Te ostatnie prezentują się nad wyraz godnie — bardzo realistyczne modele drzew oraz efektowna mgła to jedne z głównych cech rozległego środowiska DRAKAN. Psygnosis obiecuje niepowtarzalny klimat mrocznego fantasy oraz wiele niezależnych postaci. Na targach E3, goście mieli okazję obserwować niezwykle złożone i dopracowane modele smoków, których w DRAKAN — jak twierdzą autorzy gry — nie zabraknie.

VIGILANCE, o której po raz pierwszy pisaliśmy w styczniu, obrasta w piórka. Zaopatrzona w nowy engine, gra ta będzie jednym z bardziej złożonych FPP Shooterów. Największy nacisk kładą autorzy na sztuczną inteligencję komputerowych przeciwników — nieoficjalnie mówi się, że AI wrogów z VIGILANCE przebija nawet tę, jaką mogą poszczycić się potwory z UNREAL. Gra umożliwi także sieciową zabawę — wymiatając po sieci lokalnej lub na serwerze HEAT, walczyć będzie mogło 16 graczy.

SIN

Activision



to kolejny FPP Shooter, wykorzystujący usprawniony engine QUAKE/QUAKE 2. Jedną z ciekawszych cech „Grzechu" jest pełna interaktywność środowiska — wszystko można zniszczyć, to jedynie kwestia siły ognia. Podobnie jak w HALF LIFE, bronie w większości znane są graczom z telewizyjnych relacji walk ulicznych oraz albumów z uzbrojeniem armii amerykańskiej. Wrogowie zostaną bardzo pieczołowicie wymodelowani — po celnym strzale w kolano, przeciwnik będzie kuśtykał... Nieoficjalnie, mówi się też o odstrzeliwaniu... palców z karabinu snajperskiego. SIN będzie bardzo krwawy — celne trafienia w poszczególne części ciała zaowocują krwawieniem tychże. Czyż to nie słodkie? Co ciekawe, „Grzech", chyba jako pierwszy FPP Shooter, może pochwalić się czymś na kształt hali treningowej, gdzie gracze będą mogli przetestować poszczególne bronie oraz nauczyć się podstaw przetrwania w terenie. Główny bohater będzie komentował wydarzenia na ekranie, co nieco zbliża SIN do niegdysiejszego hitu 3D Realms, DUKE NUKEM 3D. Wszystko wskazuje na to, że Activision wypuści wkrótce porządną, soczystą, grzechu powszedniego wartą grę.

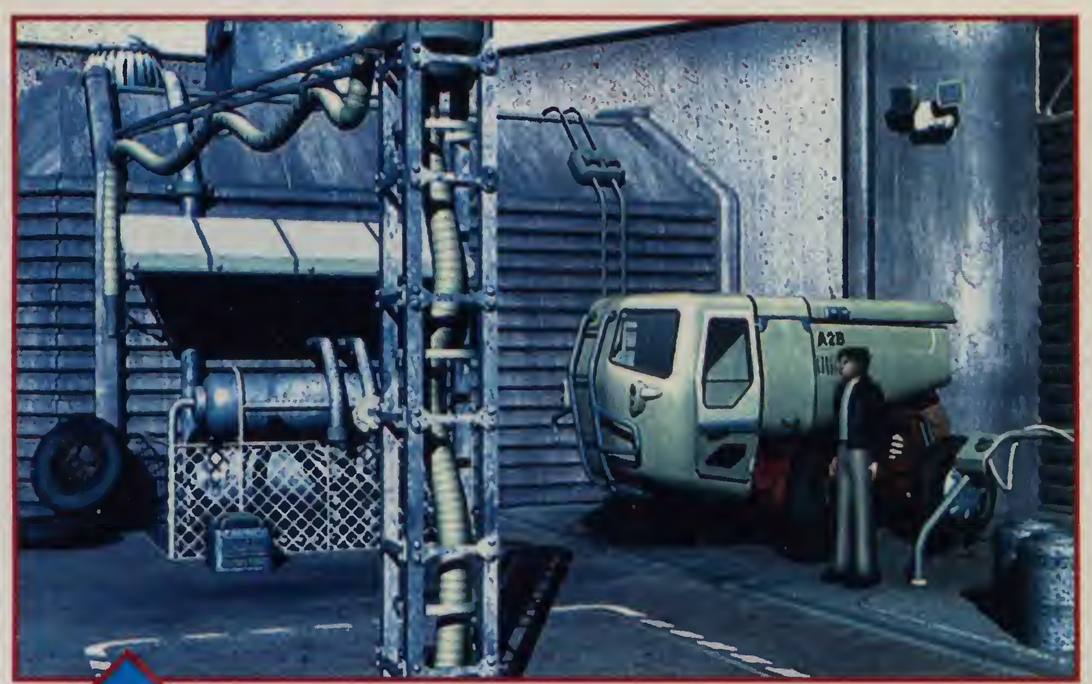
KNIGHTS & MERCHANTS

TopWare Interactive

to jedna z ciekawszych gier strategicznych, jakie lada dzień powinny trafić do rąk graczy. W KNIGHTS & MERCHANTS gracz wciela się w kapitana straży pałacowej, którego zadaniem jest zdobywanie oraz ochrona nowych ziem. No cóż — znamy to już. W przeciwieństwie jednak do innych gier wojennych, w K&M nie przyjdzie kierować poszczególnymi żołnierzami — kapitan straży pałacowej poprowadzi do boju całe oddziały zbrojnych mężów. Poza walką — która stanowić będzie zapewne trzon gry — wystąpi bardzo silny wątek ekonomiczny, polegający na rozbudowie miast oraz produkowaniu wszystkiego, co rosnącej w siłę armii jest potrzebne. Do dyspozycji gracza oddanych zostanie ponad 20 różnego rodzaju budynków, manufaktur i przedsiębiorstw. Bardzo fajnie przygotowana została grafika, która jest w pełni trójwymiarowa, wykorzystuje zaawansowany system cieniowania obiektów, a przede wszystkim — czytelnie i miło ukazuje świat gry. Jeśli Topware pozostanie przy strategii sprzedawania gier po atrakcyjnych cenach, KNIGHTS & MERCHANTS stanie się zapewne wielkim hitem. Wkrótce recenzja.

SATIN RIFT

Bethesda



Fani tak prozy Lovecrafta jak i przygodówek w starym, dobrym stylu, otrzymają niedługo to, na co czekali od bardzo dawna. Oto Bethesda rozpoczęła prace nad SATIN RIFT — mroczną i ponurą grą przygodową, w której szaleństwo miesza się ze śmiercią, zaś oślizgłe potwory rodem z najstraszliwszych koszmarów uderzają na każdym kroku. Główny designer gry, Istvan Pely, obiecuje graczom przygodę, jakiej długo nie zapomną. SATIN RIFT wydaje się być jedną z tych gier, w których dobra grafika i dźwięk stanowią jedynie dodatek do doskonałego scenariusza. Wydanie gry planowane jest na sierpień. Uważajmy, by nie przegapić początku roku szkolnego.

REDGUARD

Bethesda

Czwarta odsłona cyklu ELDER SCROLLS prezentuje się bardzo ciekawie. Krótki trailer filmowy promujący tą nadchodzącą produkcję zrobił na wszystkich w naszej redakcji doprawdy duże wrażenie. Oto gracz rzucony zostanie na śródziemne morza świata Tamriel, na poszukiwania zaginionej siostry. REDGUARD przypominać będzie nieco romantyczną opowieść o piratach, chociaż w grze obecne będą także „dworskie intrygi". Akcja obserwowana będzie zza pleców głównego bohatera, lecz kamera czasem zmieni swe położenie — tak, by w „filmowy" i zarazem wygodny dla gracza sposób ukazać kolejne, dramatyczne wydarzenia. W REDGUARD wystąpią korsarskie pojedynki na szable, lecz znajdzie się także miejsce na zagadki oraz liczne rozmowy. Znając twórców serii ELDER SCROLLS, możemy spodziewać się olbrzymiego świata gry. Ja już nie mogę się doczekać. Lubię przestrzeń.

TRESPASSER

DreamWorks

Tresspasser pojawi się już niedługo. Ten luźno oparty na „Zaginionym Świecie" FPP Shooter wzbudził bardzo duże emocje od razu po ukazaniu się pierwszych screenów. Nadmienić należy, że nawet bez wsparcia akceleratorem graficznym, TRESPASSER wyglądał o niebo lepiej od wszystkiego, co dotychczas udało się dokonać — z QUAKE 2 oraz UNREAL na czele. A teraz panowie z DreamWorks zaimplementowali w grze obsługę dopalaczy. Czy trzeba dodawać, że TRESPASSER wygląda teraz hmm... znacznie lepiej? Gra wkroczyła obecnie w ostatnią fazę dodawania kosmetycznych elementów oraz wprowadzania poprawek, toteż już niedługo możemy spodziewać się nadejścia czegoś bardzo, ale to bardzo dużego.

REVENANT

asmodeus von Dirt

Programiści z Eidos pracują na najwyższych obrotach. Na półki sklepowe trafiły właśnie FINAL FANTASY VII (gra miesiąca) oraz COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES (recenzja w poprzednim numerze), zaś w kolejce czekają kolejne ciekawe pozycje, żeby wymienić tu jedynie CONFIRMED KILL, NINJA czy trzecią część przygód pięknej Lary Croft. Z nadchodzącej fali gier wyróżnić należy także REVENANT: kolejną grę Eidos, która już we wczesnej fazie produkcji zapowiada się na wielki hit.

O, autorzy! Nie przykładajcie się zbytnio do realizacji pomysłów!

Można śmiało stwierdzić, że zaliczany do gatunku RPG REVENANT był jedną z ciekawszych gier, jakie mieli okazję zobaczyć goście odwiedzający tegoroczne targi E3. Program ma szansę zaskarbić sobie łaski ogromnej liczby fanów. Głównym założeniem autorów gry jest stworzenie przygody, która mogłaby pochłonąć grającego na wiele długich dni. I tak, scenariusz gry będzie nieliniowy oraz mieć ma kilka różnych, niezależnych zakończeń. Świat gry już dziś przypomina nieco uniwersum Forgotten Realms z AD&D, lecz Eidos obiecuje całkowicie nowy, nieznany dotąd, stworzony na potrzeby gry system i świat. Jak na razie wiadomo, że nieodłącznym elementem REVENANT będą walki. Podobnie jak we wspominanej już FINAL FANTASY VII, potyczki zdarzać się będą... nieoczekiwanie. Twórcy gry wyjaśniają to w następujący sposób: kiedy bohater (lub cała ich grupa) będą przemierzać okolicę, to poruszać się będą normalnie, zaś kiedy napotkają nieprzyjaciół, gra automatycznie „przeskoczy" na ekran walki. Co ciekawe, sposób prowadzenia batalii zależeć ma od wielu czynników, jak pora dnia, warunki atmosferyczne, zmęczenie postaci, oświetlenie... Specjaliści odpowiedzialni za przygotowanie bitew chwalą się, że dzięki systemowi motion capture opracowali ponad 50 różnych rodzajów uderzeń, bloków, zamachów, pchnięć oraz nieco bardziej skomplikowanych sekwencji ciosów. Wraz ze wzrostem doświadczenia kierowanej/kierowanych przez gracza postaci, pojawią się nowe sposoby walki. Przy odpowiednim zaawansowaniu postaci, nawet dobre zablokowanie ciosu nie uchroni przeciwnika od utraty energii po otrzymaniu fachowego combo. Oczywiście, w grze nie obędzie się bez magii. Czary podzielone zostały na osiem kategorii: Życia, Fazy, Ognia, Błyskawicy, Ziemi, Mrozu, Wiatru oraz Ciała. W każdej kategorii znaleźć mają się zaś cztery zaklęcia, które będą mogły podlegać (w niewielkim stopniu) zmianom.

Serwowane przez Eidos zapowiedzi REVENANT robią niemałe wrażenie. W grze wystąpić ma grubo ponad 40 postaci, które stanowić mogą potencjalnych sojuszników. W drużynie zaistnieją zależności oraz interakcje pomiędzy poszczególnymi jej członkami. W pełni trójwymiarowy engine gry wykorzystywać będzie technologię Direct 3D, dzięki czemu program obsługiwać będzie znakomitą większość dostępnych na rynku akceleratorów graficznych. Poza tym, REVENANT ukazany będzie w grafice SVGA, przy wykorzystaniu 65.000 kolorów. Tryb sieciowy pozwoli na wspólne wymiatanie czterem osobom, po przez siatkę lokalną LAN, modem oraz na serwerze Mplayer.com. Gra rozgrywana będzie w czasie rzeczywistym, zaś przy jej produkcji uczestniczą dwie, znane zapewne zagorzałym fanom fantastyki, postacie: Den Beauvais (słynny rysownik obracający się w kręgach s–f i fantasy) zajął się opracowywaniem konspektów lokacji, postaci i ekwipunku, zaś (wywodzący się z kapeli Xymox) Ronie Moorings komponuje muzykę, która stanowić będzie tło dla wydarzeń opowiadanych w REVENANT.

Czego chcieć więcej od autorów z Eidos? Tylko jednego: przyłożenia się do pracy nad tym konkretnym programem. Wiele pomysłów zostało zarżniętych przez zbyt wymyślne ich realizowanie.

STAR WARS:

FORCE COMMANDER

Pierwsza gra strategiczna czasu rzeczywistego, która do działania WYMAGA akceleratora graficznego. No pięknie.

Prawa autorskie do „Gwiezdnych wojen" zrobiły z LucasArts bardzo szczęśliwych ludzi. Trudno się temu dziwić — najsłynniejsza saga science fiction doczekała się zagorzałych fanów, a co za tym idzie — zawrotnej liczby kontynuacji, uzupełnień, wznowień oraz dodatków. Sama LucasArts odegrała bardzo istotną dla miłośników serii rolę. Począwszy od dawnego hitu, symulatora kosmicznego X-WING, amerykańska firma zarzuciła rynek wieloma, w większości udanymi tytułami. Zadziwia to, że praktycznie każda gra ukazywała batalię z nieco innej perspektywy: DARK FORCES i jej kontynuacja JEDI KNIGHT to doom–klony, X--WING VS. TIE FIGHTER oraz X-WING zaliczyć należy do kosmicznych symulatorów, SHA--DOWS OF THE EMPIRE to typowa zręcznościówka, wydana jedynie na konsolę PlayStation MASTERS OF TERAS KHASI to mordobicie, zaś YODA STORIES można od biedy uznać za grę przygodową (choć na pewno dość małego kalibru). Czy nie wydaje się wam, drodzy czytelnicy, że panowie z LucasArts zapomnieli o czymś bardzo ważnym? Tak, dokładnie. O strategii czasu rzeczywistego.

W mającej ukazać się w drugiej połowie 1999 roku FORCE COMMANDER, błąd ten zostanie naprawiony. Co ciekawe, najnowsza produkcja LucasArts nie jest bezmyślnie wykonanym klonem COMMAND & CONQUER, STARCRAFT czy KKnD. Wyraźną inspirację autorów widać w sygnowanym przez Cavedog TOTAL ANNIHILATION. Tak, tak — ten doskonały pomysł na grę rozgrywaną w pełnym trójwymiarze został wreszcie przez kogoś podchwycony! Co więcej, FORCE COMMANDER będzie WYMAGAĆ akceleratora graficznego, aby w ogóle ruszyć. Tak też, jeśli wciąż nie posiadasz dopalacza na pokładzie twego peceta, poważnie zastanów się nad jego zakupem.

Zastosowanie w pełni trójwymiarowego engine'u w grze strategicznej otworzyło przed projektantami wiele nowych możliwości. Kaniony, klify, strome podjazdy oraz wzgórki nie będą więcej stanowić zbędnych dekoracji — ukształtowanie terenu odegra znaczącą rolę w podejmowanych działaniach bojowych. Podobnie jak w MYTH, w FC pojawi się możliwość obrotu i zmniejszania/zwiększania stopnia zbliżenia kamery, co zapewnić ma „nieograniczoną kontrolę nad polem bitwy". W FORCE COMMANDER pojawią się wszystkie jednostki bojowe, jakie wystąpiły w filmach, ponadto zaś autorzy obiecują kilka nowych... nie, nie maszyn — twarzy. Bohaterami oczywiście nie pogardzę, ale osobiście najbardziej cieszę się na wizję kroczących majestatycznie gigantycznych robotów AT-AT. Kto wie, co jeszcze nas czeka — nieoficjalnie, mówi się o ponad setce typów pojazdów i piechurów! To robi wrażenie, zwłaszcza jeśli dodamy możliwość wykorzystywania Mocy (już sam tytuł na to wskazuje!).

Boje będą rozgrywane na kilku znanych z filmów planetach jak Yavin-4, Tatooine czy Corellii. Każda planeta oferuje inne warunki atmosferyczne, dzięki czemu możemy spodziewać się wysokokalorycznej uczty dla oczu.

Kolejne misje pogrupowane będą w rozdziały, które z kolei złożyć mają się na wspaniale zrealizowaną, emocjonującą i porywającą całość. Akcja FORCE COMMANDER osadzona została w tym samym czasie, co wydarzenia opowiedziane w słynnej filmowej trylogii Georga Lucasa — tak też, będziemy w samym środku gorących wydarzeń Wielkiej Wojny. Co zaś tyczy się stron konfliktu, tradycyjnie już będą dwie (co w przypadku gry prowadzonej w realiach „Gwiezdnych Wojen" wcale nie dziwi) — gracz wcieli się w dowódcę części sił Rebelii lub wbije się w mundur polowy komandorów Imperium.

Tak czy inaczej, gwiezdna wojna będzie krwawa, mocna i forsowna.

asmodeus von Dirt

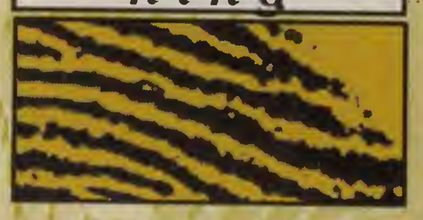
BOMBER

Prosta fabuła, szybka akcja i przeciwników na kopy. To znaczy, na celownik!

Bomber to prosta strzelanina, osadzona w realiach lotniczych. Zadanie jest proste — zniszczyć wrogą bazę. W tym celu: a) musisz się do niej dostać; b) otrzymujesz bombowiec. Twój „stalowy ptak" (bez skojarzeń proszę) uzbrojony jest w dwa działka i w bomby. O ile liczba działek jest ograniczona, to amunicja do nich i bomby — nie. Na drodze do bazy stają nam... helikoptery i jednostki hmm... naziemne, a także statki. Do niszczenia helikopterów służą działka, a całej reszty — bomby. Na wstępie mamy 200 km do bazy, trzy „życia" (samoloty) i niski poziom adrenaliny we krwi. Wtedy wydaje się, że najlepszą metodą na przejście gry będzie „snajpowanie" (o ile w bombowcu da się snajpować). Pudło! Po pierwsze nasz samolocik ma pewną prędkość minimalną, po drugie już przy piątym przeciwniku wpadamy w szał bojowy i lecimy „na huzara" (pierwszy latający huzar został zaobserwowany nad Wietnamem), kosząc wszystko jak leci. Gdy jesteście już w bazie, wszystko wam jedno, po której (dobrej czy złej) stronie walczycie, liczy się tylko zagłada. Dostateczne zgnojenie bazy przeciwnika sygnalizowane jest serią soczystych, pięknych eksplozji. Potem następuje kolejny level. Jednak nie starajcie się omijać przeciwników, tylko mordujcie jak największe ich ilości — za to są punkty, a za punkty — życia (samoloty). Teraz zajmę się stroną techniczną gry. Grafika jest raczej siermiężna, ale wyraźna. Nie razi, ale też nie zachwyca (w tej grze nie ma czasu na zachwyty). Co się tyczy dźwięku, to jest dźwięk zarazem największą zaletą i największą wadą tej gry. Muzyka jest O.K., ale dźwięki (wybuchy) są tak głośne, soczyste, piękne i... w ogóle, że co chwila sąsiedzi będą dzwonić na policję, „bo ktoś wysadził bombę pod czwórką". Mankamentem tej gry jest brak savegame'ów, ale nie można przecież zbyt wiele wymagać od sharewarowej gierki. Na koniec powiem jak to wszystko wygląda. Otóż akcję widzimy z góry, to znaczy od góry, nie ze wzgórza. Poruszamy się na boki, przy samym dole ekranu, strzelając i regulując prędkość lotu (przesuwania ekranu). Czerwony krzyżyk wskazuje miejsce upadku aktualnie zrzucanej bomby. Trzymajcie wciśnięty Alt i Ctrl, a zalecicie daleko. Niech moc bomby atomowej będzie z wami.

Dzisiaj szarawary: jeden postrzelony, drugi — o kocim spojrzeniu, jako ten szach perski.

bur nina



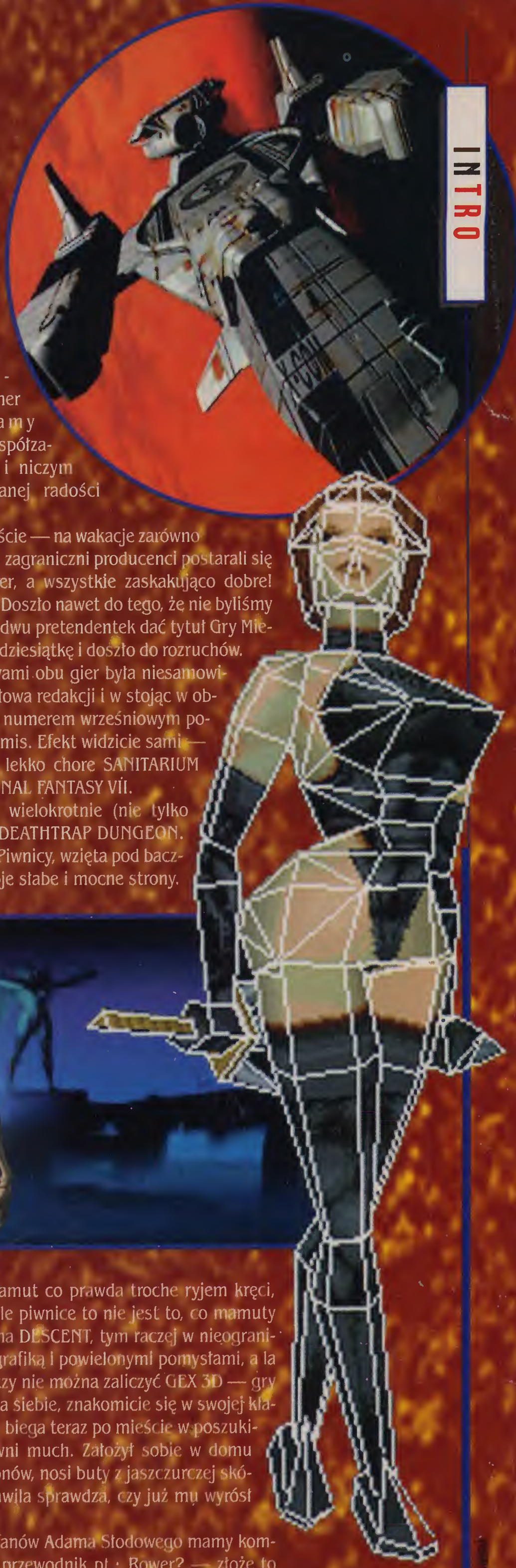
Cyrus Chess

Nie ma jak dobra partyjka szachów przed snem, ale skąd wytrzasnąć partnera (partnerkę)? Gdzie się z szachami rozłożyć (wszędzie tylko dyskietki, kompakty, Reset). Na szczęście, mamy komputer.

Szachy to szachy — niby co w nich można oceniać. Ano można: wykonanie, przyjazność interfejsu, bogactwo opcji itd. Zaczynamy: wykonanie 4+; przyjazność 4-; ilość opcji... nie, żartuję. Po pierwsze, są to zwykłe szachy, nie ma tu walk rodem z Combat Chess ani fireworków..., jakich worków, przepraszam: fajerwerków graficznych. Szachownica jest wyraźna, pionki — cieniowane, wiadomo, który zaznaczyliśmy, porządek musi być! Gra się przyjemnie, komputer też traci czas na „myślenie", też popełnia błędy, ale rzadko. Dźwięków nie uwidzimy, ale przy szachach potrzebne jest skupienie, więc też dobrze. Mamy szesnaście (słownie 16) stopni trudności i możliwość gry z żywym lub martwym przeciwnikiem na jednym komputerze. Możemy też obracać szachownicę i wykonywać wiele innych czynności, na które pozwalają nam silnie rozbudowane opcje. Sama rozgrywka jest przyjemna, a wymaga: skupienia, ciszy i spokoju. Na lepszych graczy działa kojąco, pozostałym, gdy już przegrają kilka razy, polecam opisanego obok Bombera. Naprawdę: rozrywka intelektualna jaką są szachy, jest przyjemną i pożyteczną formą zabawy. Jeśli chcecie, możecie też urządzić randkę przed komputerem, a gdy wtrącą się starzy — pokazać, że gracie w szachy.

RECENZJE

FINAL FANTASY VII 18-21
SANITARIUM 22-24
X-FILES: THE GAME 25
PILGRIM 26
QUAKE2 MISSION PACK:
THE RECKONING 27
DEATHTRAP DUNGEON 28-29
WYSPA 7 SKARBÓW 30
JAZZ JACKRABBIT 31
GEX 3D 32-33
X-COM: INTERCEPTOR 34-35
FLESH FEAST 36
SENSIBLE SOCCER 98 37
ULTIMATE SOCCER MANAGER 98 . 38
THREE LIONS 39
MICRO MACHINES V3 40
WRECKIN CREW 41
CASTROL HONDA 42-43
TEAM APACHE 44-45
DESCENT: FREESPACE
THE GREAT WAR 46-47
AHX-1 48
STONE AXE 49
KKND 2 50-51
INDUSTRY GIANT 52-53
CAESAR 3 54
SPELLCROSS 63
THE OPERATIONAL ART OF WAR .64



6

Ten, tego... Tegomiesięczny numer poświęcamy w całości współzawodnictwu i niczym nieskrępowanej radości zabawy...

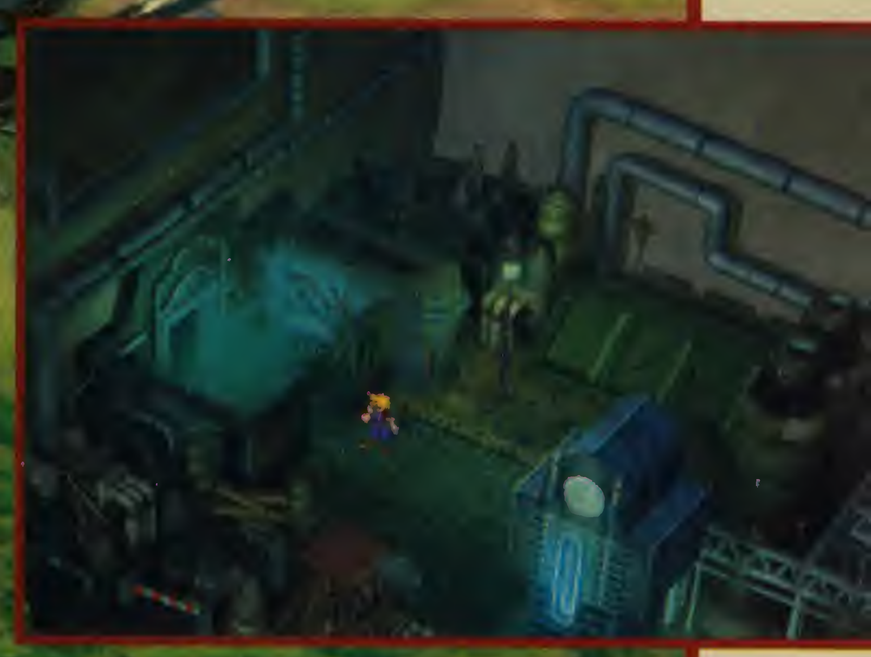
Rzeczywiście — na wakacje zarówno rodzimi jak i zagraniczni producenci postarali się jak rzadko kiedy — masa gier, a wszystkie zaskakująco dobre! Rzadko zdarza się taka gratka. Doszło nawet do tego, że nie byliśmy w stanie rozstrzygnąć, której z dwu pretendentek dać tytuł Gry Miesiąca. Mamut dał jednej z nich dziesiątkę i doszło do rozruchów. Rywalizacja między stronnictwami obu gier była niesamowicie zacięta — w boju padła połowa redakcji i w stojąc w obliczu braku ludzi do pracy nad numerem wrześniowym postanowiliśmy pójść na kompromis. Efekt widzicie sami — mamy aż dwie gry miesiąca: lekko chore SANITARIUM i najwspanialszą na świecie FINAL FANTASY VII.

Dalej, długo oczekiwana i wielokrotnie (nie tylko przez nas) zapowiadana, DEATHTRAP DUNGEON. Śmiertelna Pułapka Wilgotnej Piwnicy, wzięta pod baczne szkiełko i oko odkrywa swoje słabe i mocne strony.

Mamut co prawda troche ryjem kręci, ale piwnice to nie jest to, co mamuty lubią najbardziej. Nowa odsłona DESCENT, tym raczej w nieograniczonej próżni, urzeka śliczną grafiką i powielonymi pomysłami, a la X-COM. Na pewno do powielaczy nie można zaliczyć GEX 3D — gry będącej klasą sama dla siebie, znakomicie się w swojej klasie czującą. Pooh biega teraz po mieście w poszukiwaniu hurtowni much. Założył sobie w domu fermę gekonów, nosi buty z jaszczurczej skóry i co chwila sprawdza, czy już mu wyrósł ogon.

Dla fanów Adama Słodowego mamy kompletny przewodnik pt.:„Rower? — złożę to z palcem w... nosie". To tyle z najciekawszych rzeczy, tym razem w telegraficznym skrócie, gdyż kres wakacji bliski jest już i trzeba czas wolny od nauki wykorzystać na zbijanie bąków, które latoś obrodziły.

Final FANTASY



Prawdziwe to szczęście, że fantazja nie ma granic. Kiedy wreszcie na PC trafiła siódma część sagi FINAL FANTASY, zapowiedziano... wydanie na konsole części ósmej.

FINAL FANTASY VII jest grą kultową. Od ponad roku dostępna na konsolę PlayStation, wreszcie trafiła do rąk spragnionych posiadaczy PC. Nie sposób nie zauważyć gorących emocji, jakie od wielu miesięcy wzbudzał program, tak wśród posiadających go już konsolowców, jak i czekających na objawienie pecetowców. Przyznam, że głosy uznania — ba! uwielbienia! — kierowane pod adresem twórców FINAL FANTASY VII traktowałem z pewnym przymrużeniem oka. Wiadomo, konsole sprzyjają raczej grom akcji — wyścigom, mordobiciom, platformówkom. Dziś, kiedy i ja spędziłem kilka długich dni z tym programem, mogę powiedzieć jedno: jeśli lubisz złożone, długie i wymagające pełnego zaangażowania gry, biegnij do sklepu po FFVII. Obojętnie, jaka jest cena gry, z pewnością nie jest ona wygórowana. Można śmiało stwierdzić, że FINAL... to gra warta każdych pieniędzy.

CZAPKI Z GŁÓW!

Takich gier, przy tym o cudownej, choć w zasadzie nie akcelerowanej grafice, po pro-

stu nie ma. Autorom ze SquareSoft udało się stworzyć doskonałą, emocjonującą przygodę, która pochłania w całości. Już po pierwszych godzinach gry, mogłem myśleć już tylko i wyłącznie o FINAL FANTASY VII. Program ten przypomina nieco dobrą książkę, której akcja zawiązuje się w odpowiednim tempie, a kolejne elementy tajemnicy odkrywane są w taki sposób, że odbiorca (w tym wypadku — gracz) wciąga się coraz mocniej i mocniej. Są w niej zarówno pojedynki jak i wzniosłe uczucia, tysiące stron tekstu, heroiczne wyzwania oraz nagłe, niespodziewane zwroty akcji.

Nic dziwnego, że w Japonii (ojczyźnie SquareSoft) seria FINAL FANTASY cieszy się tak ogromną popularnością! Cóż powiedzieć, nawet skądinąd świetne FALLOUT czy MIGHT AND MAGIC 6 wypadają bardzo blado w zestawieniu z rumianym i tryskającym zdrowiem FINAL FANTASY VII. Szczególnie historia wybija się ponad pozostałe, nieodmiennie świetne elementy programu. Ze świecą szukać tu płaskich, szablonowych postaci — każda ma własną osobowość, marzenia, lęki i tajemnice... zupełnie jak w życiu, a odtworzenie tych subtelnych elementów składających się na wnętrze każdego człowieka oraz skomplikowanych relacji międzyludzkich zasługuje na najwyższe uznanie.

To, co urzeka w FINAL FANTASY VII, to jej wielkość. Doprawdy, dawno już nie widziałem gry tak ogromnej — po świecie porozrzucane są miasta, przy czym każde ma swe uliczki i skwery oraz domy, do których można wchodzić. Praktycznie każda napotkana postać ma coś do powiedzenia, niekiedy nawet może wspomóc bohatera dobrą radą lub jakimś cennym przedmiotem. Ponadto, do większości miejsc dojść można na kilka sposobów, różnymi drogami. Ma to niebagatelny wpływ na ogólną radość płynącą z rozwiązywania kolejnych zagadek. Wszędzie są sklepy, salony rozrywki (przy czym każdy salon reprezentuje w zasadzie oddzielną, małą, niezależną grę!), zaś poza granicami miast, można napotkać wędrowców i bandytów... Są i zwierzęta, na grzbietach których przemierzać można świat. Są dziesiątki sub–questów, których przyjęcie nie jest konieczne do zakończenia gry, lecz bardzo urozmaica przygodę. Twórcy gry to właśnie obiecywali. A gracze otrzymali jeszcze więcej.

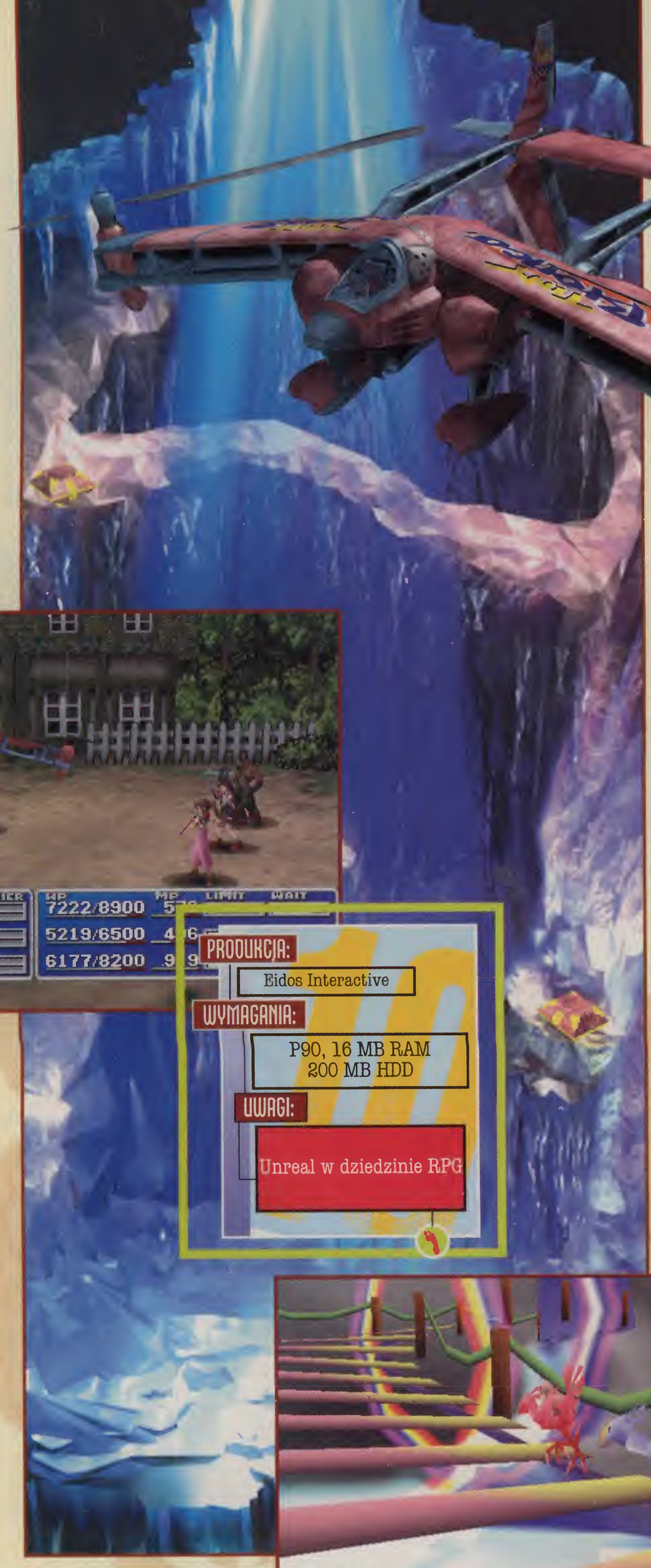
STAWAJ DO BOJU!

Jak każda gra, wywodząca się z Kraju Kwitnącej Wiśni, FINAL FANTASY 7 nie mogła obejść się bez walk. Co więcej, wydaje się, że pojedynki nie są jedynie urozmaiceniem akcji, to jej stały element! Kolejne potyczki zdarzają się z reguły niespodziewanie — po prostu, kiedy natkniesz się na grupę nieprzyjaciół, gra automatycznie „przeskakuje" na ekran walki. Co ciekawe, gdy drużyna przebywa na terenie wroga, pozostawanie dłuższy czas w jednym punkcie oznacza coraz częstsze pojedynki. Dlaczego? Ano dlatego, że wówczas wrogowie orientują się, gdzie znajdują się pupile gracza. Pomysł ten pojawił się po raz pierwszy dawno temu w taktyczno-fabularnej grze SPACE HULK i dopiero dziś FFVII na nowo wykorzystuje ten patent.

Oczywiście, nie wszystkie walki są tak nagłe i spontaniczne. Czasem nie ma innego sposobu na dotarcie do celu czy wykonanie zadania, jak właśnie poprzez pokonanie jakiegoś wyjątkowo silnego przeciwnika. Tak jak w życiu: niektórzy z napotkanych wrogów to prawdziwi mistrzowie walk, ale przeważającą ich większość określić można pogardliwie — „amatorzy". Trzeba przyznać, że w FINAL FANTASY VII napotkać można naprawdę wiele rodzajów wrogów. Jedni atakują bronią konwencjonalną (szable, miecze, karabiny), inni posiłkują się magią, bronią chemiczną lub nieprawdopodobnymi umiejętnościami walki wręcz. Nawet najsilniejsi przeciwnicy mają jednak „słabe punkty". Na przykład, wszelkiego rodzaju „mechanicznie" zakapiory, jak cyborgi lub roboty bojowe, są szczególnie wrażliwe na porażenia prądem elektrycznym.

Wraz z rozwojem akcji, wzrasta zaawansowanie i doświadczenie kierowanych przez gracza postaci. Dzięki temu, bohaterowie uczą się nowych, skuteczniejszych technik, nieznanych dotąd zaklęć oraz poznają coraz potężniejsze ciosy specjalne, tzw. Limit Break. Z początku są to słabe i — szczerze mówiąc — dosyć żałosne akcje, lecz już po kilkudzie-

mamut



nia, Limit Break w wykonaniu Aeris oznacza uzdrowienie wszystkich postaci, jakie znajdują się wraz z nią w drużynie. Rozwiązanie to pozwala na współpracę poszczególnych członków drużyny — pomysł stary jak świat, a cieszy.

Kolejne walki dzielą się na regularne potyczki, ataki z zaskoczenia, okrążenia oraz pułapki. Ma to niebagatelny wpływ na wynik walki (zwłaszcza na początku gry) — cios wyprowadzony na plecy przyniesie znacznie większe zniszczenia, niźli uderzenie skierowane na przód postaci wroga. Nie sposób nie wspomnieć o niesamowitej widowiskowości bitew — właśnie tutaj widać, dlaczego do odczucia pełnej satysfakcji z FINAL FANTASY VII potrzebny jest akcelerator graficzny. Wyładowania elektryczne, płomienie, półprzeźroczyste fale uderzeniowe, efekty świetlne — pod 3Dfx wyglądają nadzwyczaj zacnie. Zwłaszcza miłośnicy precyzyjnej japońskiej animacji będą zachwyceni.

ABRAKADABRA

W walkach, poza tradycyjnym „naparzaniem", bardzo istotne są czary oraz używanie poszczególnych, niekoniecznie magicznych, przedmiotów. W świecie FINAL FANTASY VII, istnieje Moc, która adeptom sztuk magicznych znana jest jako Materia. Materia może przybierać różne formy — ofensywne (m.in. wyładowania elektryczne, kule ognia, słupy lodu, oszołomienia, zatrucia), defensywne (różnego rodzaju bariery, tarcze) oraz hmm... wspomagające (nagłe uzdrowienie postaci, szybkie osiągnięcie poziomu niezbędnego do wykonania Limit Break, przywrócenie energii Mana itd.). Każde zaklęcie (Materia) przechowywane jest w specjalnej kulce, którą wkłada się do odpowiedniego slotu w broni lub pancerzu postaci. Im lepsza owa broń, tarcza lub zbroja, tym więcej kulek Materii może w sobie przechować. W czasie walki, postać może korzystać jedynie z tych czarów, jakich kulki znajdują się w jej orężu lub pancerzu. Materia, oczekująca spokojnie w inwentarzu, staje się w czasie potyczki co najmniej nieosiągalna. Ważne jest zatem, aby postacie posiadały przy sobie, w miarę możliwości, szerokie garnitury zaklęć. Mimo iż przez większość czasu gracz kieruje drużyną, to nagłe — i częste! — zwroty akcji powodują, że czasem walczyć przyjdzie samotnym postaciom. Muszę przyznać, że system czarów opracowany został po mistrzowsku. Jest przejrzysty, łatwy w obsłudze i niezwykle funkcjonalny, zaś działania wszystkich jego opcji uczy gracza już na samym początku główny bohater, Cloud Strife.

Oczywiście, w RPG nie mogło zabraknąć mnóstwa mniej lub bardziej magicznych przedmiotów. Mamy zatem szeroki asortyment broni oraz pancerzy: wraz ze znanymi z dzisiejszych czasów karabinów, granatów i strzelb, otrzymujemy: pejcze, miecze i pałki, a także tytanowe, brązowe i stalowe tarcze i pancerze. Niestety, w stosunku do np. DIABLO, w FFVII należy odsięciu wygranych pojedynkach potęga drużyny gracza jest więcej niż imponująca. Limit Break wykonany może być raz na jakiś czas, a konkretnie — po osiągnięciu przez postać odpowiedniego poziomu, który wraca do zera po wykonaniu ciosu. Wraz z rozwojem bohatera, osiągnięcie odpowiedniego poziomu do Limit Break następuje coraz szybciej. Mimo iż grałem już w wiele gier fabularnych, to szczególnie w FINAL FANTASY VII cieszyło mnie obserwowanie, jak wzrasta doświadczenie (a co za tym idzie — i umiejętności) moich podopiecznych. Wracając do kwestii ciosów specjalnych: ich efekty zależą w znacznym stopniu od charakteru postaci. Najlepszym tego przykładem jest zestawienie postaci Clouda Strife (główny bohater gry) i słodkiej Aeris. Kiedy Cloud wykonuje swym mieczem doprawdy niesamowite cięcia, pchnięcia i uderze-

notować krok wstecz. W grze Blizzard gracze mieli do czynienia ze znacznie większym rozmachem — tutaj ta kwestia wygląda gorzej, choć z pewnością nie jest naganna. Lepiej opracowane zostały wszelkiego rodzaju napoje regenerujące oraz magiczne artefakty, np. te, które przynoszą (bardzo ważne w grze) szczęście. Magiczne napoje poprawiają samopoczucie, mogą wzmacniać siłę, ale także leczą z zatruć, wracają zmarłych do życia (w FINAL FANTASY VII wystąpi to co najmniej kilkanaście razy) i dodają bohaterom — choć na określony czas — wiele nowych zdolności.

PRZEPIĘKNY ŚWIAT?

FFVII obsługuje technologię 3Dfx, lecz podczas gry praktycznie się tego nie zauważa. Akcelerowane są bowiem jedynie postacie i interaktywne obiekty występujące w grze. Tła oraz dekoracje pozostają zwykłymi renderami. Dopiero podczas walk, całość zostaje porządnie dopalona mocą chipsetu Voodoo. Mimo niecałkowitej akceleracji, gra prezentuje się naprawdę ładnie. Można zaryzykować wręcz stwierdzenie (z dużym przymrużeniem oka), że wykorzystuje ona kilka engine'ów. Podczas przemierzania lokacji, rozmów itd. mamy do czynienia z mangowymi postaciami w wersji deformed. Bohaterowie są niscy, mają duże głowy i proporcjonalnie wielkie oczy; wzbudzają swym niewinnym wyglądem bardzo ciepłe uczucia. Podczas walk z kolei, mamy już do czynienia z w pełni dojrzałymi osobami, które są odpowiednio zbudowane, mają ostre rysy i groźne miny. Wtedy właśnie ukazywane są prawdziwe osobowości każdej z postaci — nieodmiennie jednak, zdecydowaną większość bohaterów gry charakteryzuje nieustępliwość, charyzma i odwaga. Szczególnie pojedynki robią duże wrażenie. Mimo, iż rozgrywane są one w turach, nie sposób powiedzieć o nich, że są statyczne czy nudne. Gracz daje komendy swoim postaciom (atak, użycie czaru lub przedmiotu, Limit Break), zaś komputer w tym czasie rozporządza swymi żołnierzami. Kto pierwszy, ten lepszy. Właśnie w czasie walk widać potęgę japońskiej sztuki animacji i komiksu — wszystkie ruchy zostały bezbłędnie opracowane, na każdym kroku widać przywiązanie grafików do szczegółów, ranni i osłabieni przyklękują na jedno kolano, ciężko dysząc, a czary... Ach, czary to po prostu arcydzieło. Wiązki energii oplatające ręce, energia skupiana wokół jednej postaci, półprzeźroczyste pociski, prześliczne wybuchy...

Opowieść i klimat budowane są — poza samą grą — mnóstwem, nierzadko kilkuminutowych, przerywników filmowych. Naprawdę, budzą one w graczu uczucia takie jak sympatia, współczucie, smutek a nawet nienawiść! Nie wierzysz? To pogadamy, jak trochę pograsz. Z pewnością, ogromny wpływ na grę samą w sobie ma muzyka. Na pudełku FINAL FANTASY VII zalecana jest karta AWE64. I co ty na to? Oczywiście, mogę powiedzieć, że muzyka w grze jest emocjonująca, miła dla ucha, że pasuje do sytuacji i doskonale współtworzy klimat całości. W przypadku grafiki, możesz spojrzeć na obrazki i ustosunkować się do mojej oceny. W przypadku muzyki, musisz uwierzyć mi na słowo.

A zatem, słowo Mamuta — FFVII ma najlepszą ścieżkę dźwiękową w historii gier komputerowych.

GRA WSZECH CZASÓW!!!

Firma Eidos po raz kolejny utrafiła w samą dziesiątkę, decydując się wraz z zespołem SquareSoft na konwersję FINAL FANTASY VII na domowe komputery. Nie mamy do czynienia ze „zwykłą", świetną grą. Mówimy tu o wzorze gry doskonałej, gry, w której jest miejsce na pojedynki, pościgi i wielkie wyprawy, gry, która wyzwala wzniosłe uczucia, gry, która jest za każdym razem niepowtarzalna. Wreszcie — gry, która pochłania na długie godziny, wręcz dni.

Ocenę 10 opisuje u nas komentarz: „takich gier nie ma". I to się zgadza. FINAL FANTASY VII potwierdza tę regułę całą mocą wyjątku.

GRA MIESIĄCA

SANITA

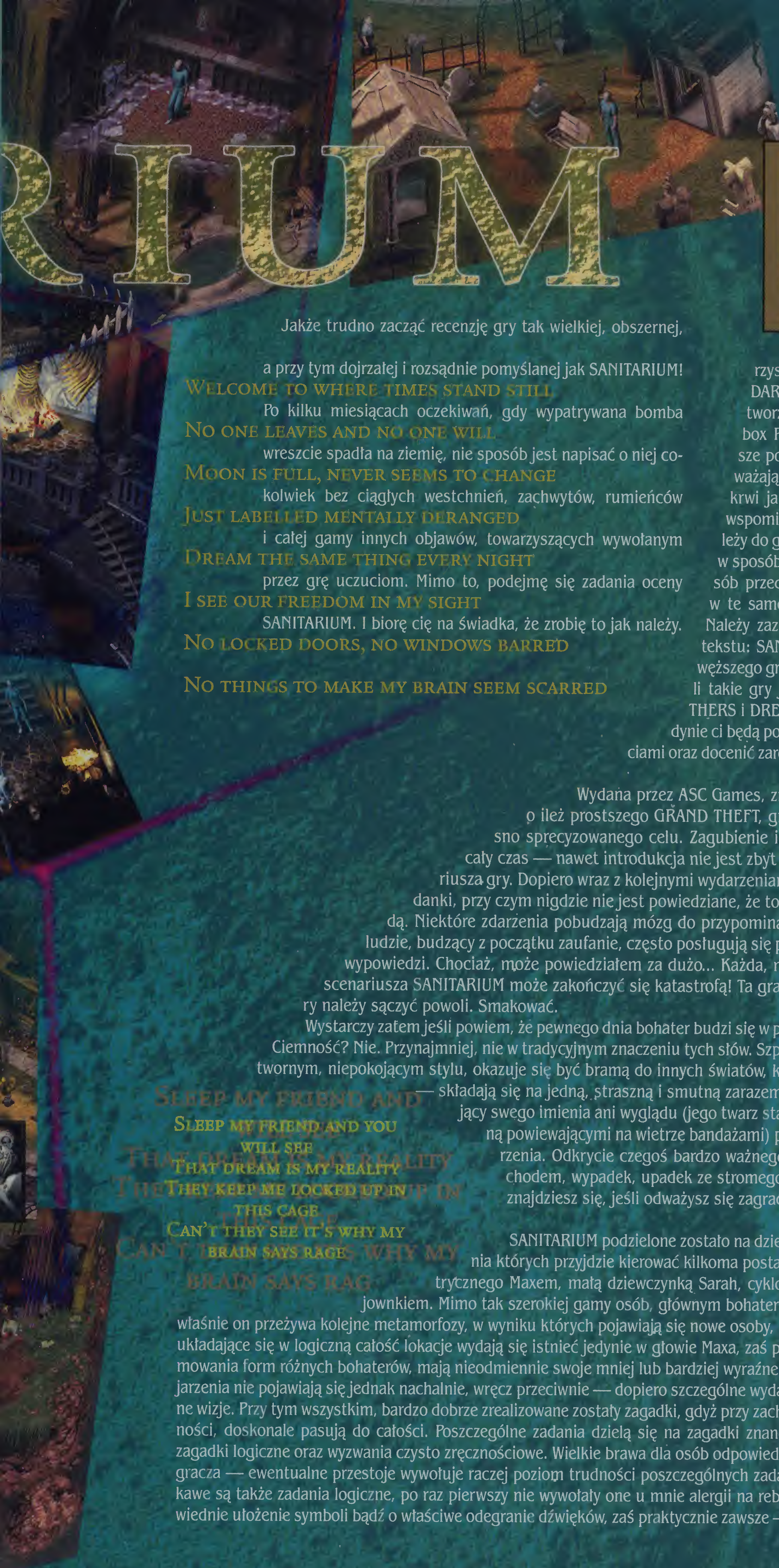
SZALEŃSTWO.
OBŁĘD.
AMNEZJA.
SCHIZOFRENIA.
MANIA PRZEŚLADOWCZA.
PODWÓJNA OSOBOWOŚĆ.
TYLE SŁÓW.
A JAKI MATERIAŁ NA GRĘ!

asmodeus
von Dirt

Huh? Whoa!!

Oh. That's a dumb name.

SANITARIUM



Jakże trudno zacząć recenzję gry tak wielkiej, obszernej, a przy tym dojrzałej i rozsądnie pomyślanej jak SANITARIUM! Po kilku miesiącach oczekiwań, gdy wypatrywana bomba wreszcie spadła na ziemię, nie sposób jest napisać o niej cokolwiek bez ciągłych westchnień, zachwytów, rumieńców i całej gamy innych objawów, towarzyszących wywołanym przez grę uczuciom. Mimo to, podejmę się zadania oceny SANITARIUM. I biorę cię na świadka, że zrobię to jak należy.

Dobry horror pojawia się nader rzadko. Tak w filmach, książkach, jak i w grach komputerowych. W przypadku tych ostatnich, pozycje godne uwagi wymienić można na palcach jednej ręki — oparta na prozie Lovecrafta SHADOW OF THE COMET, wykorzystująca powieść Kinga o tym samym tytule DARK HALF czy wreszcie siedmiokompaktowa, tworząca klimat profesjonalnymi filmami blue box PHANTASMAGORIA, stanowią chyba najlepsze potwierdzenie teorii palców jednej ręki. Przeważają tytuły spływające obfitymi strumieniami krwi jak chociażby HARVESTER. Dlaczego o tym wspominam? Gdyż SANITARIUM także zaliczyć należy do gatunku horroru, jednakże należy uczynić to w sposób nader ostrożny — tematyka gry oraz sposób przedstawienia kolejnych wydarzeń nie uderzą w te same struny duszy wszystkich jej odbiorców. Należy zaznaczyć to już teraz, na samym początku tekstu: SANITARIUM to pozycja, która trafi do nieco węższego grona graczy — tych, którzy grali i pokochali takie gry jak GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS i DREAMWEB. Słowem, do osób dojrzałych. Jedynie ci będą potrafili utożsamić się z kierowanymi postaciami oraz docenić zarówno radości, smutki jak i lęki bohaterów.

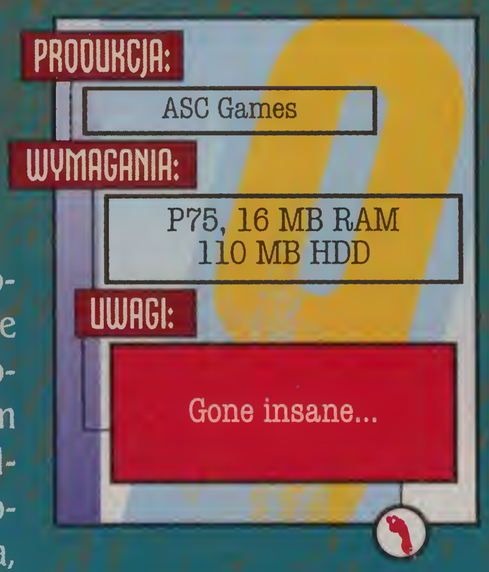
Wydana przez ASC Games, znaną dotąd jedynie z kontrowersyjnego, o ileż prostszego GRAND THEFT, gra SANITARIUM nie ma od początku jasno sprecyzowanego celu. Zagubienie i frustracja towarzyszą rozgrywce przez cały czas — nawet introdukcja nie jest zbyt pomocna w poznawaniu sensu i scenariusza gry. Dopiero wraz z kolejnymi wydarzeniami, pojawiają się kolejne elementy układanki, przy czym nigdzie nie jest powiedziane, że to, co usłyszysz lub zobaczysz, jest prawdą. Niektóre zdarzenia pobudzają mózg do przypominania sobie wydarzeń z przeszłości, lecz ludzie, budzący z początku zaufanie, często posługują się półsłówkami, omijając rzeczywisty sens wypowiedzi. Chociaż, może powiedziałem za dużo... Każda, najmniejsza nawet próba opowiedzenia scenariusza SANITARIUM może zakończyć się katastrofą! Ta gra jest jak najdelikatniejszy trunek, który należy sączyć powoli. Smakować.

Wystarczy zatem jeśli powiem, że pewnego dnia bohater budzi się w przerażającym miejscu. Piekło? Śmierć? Ciemność? Nie. Przynajmniej, nie w tradycyjnym znaczeniu tych słów. Szpital psychiatryczny, wybudowany w potwornym, niepokojącym stylu, okazuje się być bramą do innych światów, które — z pozoru nie związane ze sobą — składają się na jedną, straszną i smutną zarazem całość: Sanitarium. Bohater, nie znający swego imienia ani wyglądu (jego twarz stanowi krwawą papkę, żałośnie oblepioną powiewającymi na wietrze bandażami) powoli przypomina sobie kolejne wydarzenia. Odkrycie czegoś bardzo ważnego, rozmowa telefoniczna, jazda samochodem, wypadek, upadek ze stromego zbocza... Oto rzeczywistość, w jakiej znajdziesz się, jeśli odważysz się zagrać w SANITARIUM.

SANITARIUM podzielone zostało na dziewięć rozdziałów, podczas przechodzenia których przyjdzie kierować kilkoma postaciami — pacjentem szpitala psychiatrycznego Maxem, małą dziewczynką Sarah, cyklopem Grimwallem oraz azteckim wojownikiem. Mimo tak szerokiej gamy osób, głównym bohaterem przez cały czas pozostaje Max. To właśnie on przeżywa kolejne metamorfozy, w wyniku których pojawiają się nowe osoby, nowe miejsca i przygody. Co ciekawe, układające się w logiczną całość lokacje wydają się istnieć jedynie w głowie Maxa, zaś postacie, jakie spotyka podczas przyjmowania form różnych bohaterów, mają nieodmiennie swoje mniej lub bardziej wyraźne odpowiedniki w rzeczywistości. Skojarzenia nie pojawiają się jednak nachalnie, wręcz przeciwnie — dopiero szczególne wydarzenia ewokują wspomnienia i kolejne wizje. Przy tym wszystkim, bardzo dobrze zrealizowane zostały zagadki, gdyż przy zachowaniu przyzwoitego poziomu trudności, doskonale pasują do całości. Poszczególne zadania dzielą się na zagadki znane z tradycjnych gier przygodowych, zagadki logiczne oraz wyzwania czysto zręcznościowe. Wielkie brawa dla osób odpowiedzialnych za przygotowanie zadań dla gracza — ewentualne przestoje wywołuje raczej poziom trudności poszczególnych zadań, niźli tradyjne „zacięcie się". Ciekawe są także zadania logiczne, po raz pierwszy nie wywołały one u mnie alergii na rebusy. Na ogół chodzi w nich o odpowiednie ułożenie symboli bądź o właściwe odegranie dźwięków, zaś praktycznie zawsze — w przeciwieństwie od innych gier,

w których występują zadania logiczne — gracz wie, co należy zrobić. Należy wspomnieć także o zadaniach czysto zręcznościowych. Aż dziwne, ale nie polegają one na szybkim tłuczeniu w klawisze ani na panicznym wymachiwaniu myszką. Najczęściej, należy po prostu wiedzieć, gdzie uderzyć z pozoru silniejszego wroga, aby ten uległ. Oczywiście, nie mówię, że przez to refleks nie jest potrzebny. Wręcz przeciwnie. Jest konieczny.

Trzeba jednak zaznaczyć, że SANITARIUM jest grą nierówną. Ma elementy wręcz mistrzowskie, ale zdarzają się także momenty ewidentnie kiepskie. Bardzo duże wrażenie zrobił na mnie rozdział, w którym gracz kieruje losami małej Sarah. Wpierw dziewczynka odwiedza psychodeliczny, pełen dziwolągów cyrk, potem trafia zaś do położonego na wyspie olbrzymiego domu, w którym obserwuje, odgrywane na nowo przez widma, sceny z przeszłości. Poza tym, wszystkie rozdziały z Maxem w roli głównej zaliczyć należy do kategorii arcydzieł horroru, jest w nich bowiem wszystko — pytania o własną tożsamość, oskarżenia i egzorcyzmy, ale także i smutne wspomnienia, żal oraz... ścielący się gęsto trup. Należy jednak zaznaczyć, że — w przeciwieństwie do innych horrorów — w SANITARIUM śmierć stanowi jedynie ponure tło dla rzeczywistej historii. Z drugiej strony, pojawiają się elementy średnie i mierne, jak rozdziały, w których pierwsze skrzypce grają Grimwall oraz aztecki wojownik. Mimo iż stanowią one nierozerwalną całość z resztą gry, ich klimat nieco wybija z ogólnej atmosfery programu. Fakt jednak faktem, że dyskomfort przechodzenia tych rozdziałów rekompensowany jest uzyskaniem bardzo ważnych elementów całej układanki.



BUILD MY FEAR OF WHAT'S OUT THERE
AND CANNOT BREATHE THE OPEN AIR
WHISPER THINGS INTO MY BRAIN
ASSURING ME THAT I'M INSANE
THEY THINK OUR HEADS ARE IN THEIR HANDS
BUT VIOLENT USE BRINGS VIOLENT PLANS
KEEP HIM TIED, IT MAKES HIM WELL
HE'S GETTING BETTER, CAN'T YOU TELL?

Akcja gry ukazana została w izometrycznym rzucie. Po wejściu do pomieszczenia, zostaje ono wyeksponowane, poprzez usunięcie znad niego „dachu". Sam sterownik, za pomocą którego kierujesz postacią, jest bardzo prosty i przejrzysty. Po wciśnięciu prawego klawisza myszy, pojawia się strzałka, za pomocą której wybierasz i wskazujesz kierunek marszu postaci. Lewy klawisz myszy używany jest do patrzenia na obiekty i postacie, rozmów oraz do podnoszenia przedmiotów, jeśli zaś klikniesz nim na kierowaną przez siebie postać, uzyskasz dostęp do inwentarza. Zastosowanie takiego sposobu sterowania pozwala graczowi na skupienie się na samej grze, bez zbyt częstego zastanawiania się, jak coś zrobić. Napisałem „bez zbyt częstego", gdyż niekiedy swoiste AI kierowanej postaci potrafi lekko nawalić. Na przykład, jeśli kliknąć na postaci znacznie oddalonej od bohatera, nasz pupil niekoniecznie automatycznie do niej podejdzie. Może zdarzyć się, że stwierdzi, iż jest zbyt oddalony, aby rozpocząć rozmowę. Jest to na szczęście jedynie mała niedoróbka, która — mam nadzieję — zostanie poprawiona w jednej z nadchodzących łat, które znaleźć będzie można na internetowej witrynie ASC Games (www.asc-games.com) lub na naszym kompakcie.

Trzeba zaznaczyć, że oprawa wizualna i dźwiękowa SANITARIUM opracowana została po mistrzowsku. Źródła światła mają wpływ na wygląd postaci (gra świateł i cieni), zaś wszystkie lokacje (nawet te mniej udane) mają swój niepowtarzalny klimat. Szczególnie duże wrażenie robią opuszczony dom duchów oraz psychodeliczny kościół, w którym na ławkach siedzą manekiny... Brr. W SANITARIUM jest także wiele przerywników filmowych, które obrazują co ważniejsze wydarzenia oraz kolejne wizje, jakie ukazują się postaciom. Te z kolei wyreżyserowane zostały po mistrzowsku. Nie ma tu taniego efekciarstwa, ogromną rolę odgrywają szczegóły... Zaryzykuję także stwierdzenie, że SANITARIUM jest najlepiej udźwiękowioną grą przygodową, jaka dotychczas powstała. Śpiewy dzieci, dzwony kościelne, muzyka rodem z wesołego miasteczka oraz doskonale dobrane głosy postaci i wyśmienicie zagrane dialogi naprawdę chwytają za serce. Już... instalacja (tak!) gry wprowadza w schizolski klimat całości. Wpierw głęboki jak studnia głos wypowiada słowo „Sanitarium", potem zaś uszy atakuje psychodeliczna kompozycja. Dodatkowo, wzrok pieszczony jest wykresami i szkicami ukazującymi schorzenia mózgu, schemat budowy szkieletu ludzkiego...

NO MORE CAN THEY KEEP US IN
LISTEN, DAMN IT, WE WILL WIN
THEY SEE IT RIGHT, THEY SEE IT WELL
BUT THEY THINK THIS SAVES US FROM
OUR HELL

Mimo kilku wpadek, trudno obecnie o grę dojrzalszą (i lepszą!) od SANITARIUM. Jej twórcy stworzyli świat wielki i skomplikowany, ze złożonymi postaciami o bogatych osobowościach, świat, który rządzi się własnymi, wewnętrznie logicznymi prawami. Czy potrzebne jest coś więcej? Tylko jedno. Po tych kilku dniach, spędzonych z grą pozostaje uczucie pustki. Wielka, wypalona dziura w duszy. Czymś ją potem trzeba zapełnić...

W tekście wykorzystano fragmenty utworu „Welcome Home (Sanitarium)" grupy Metallica. Utwór ten znajduje się na płycie „Master of Puppets".

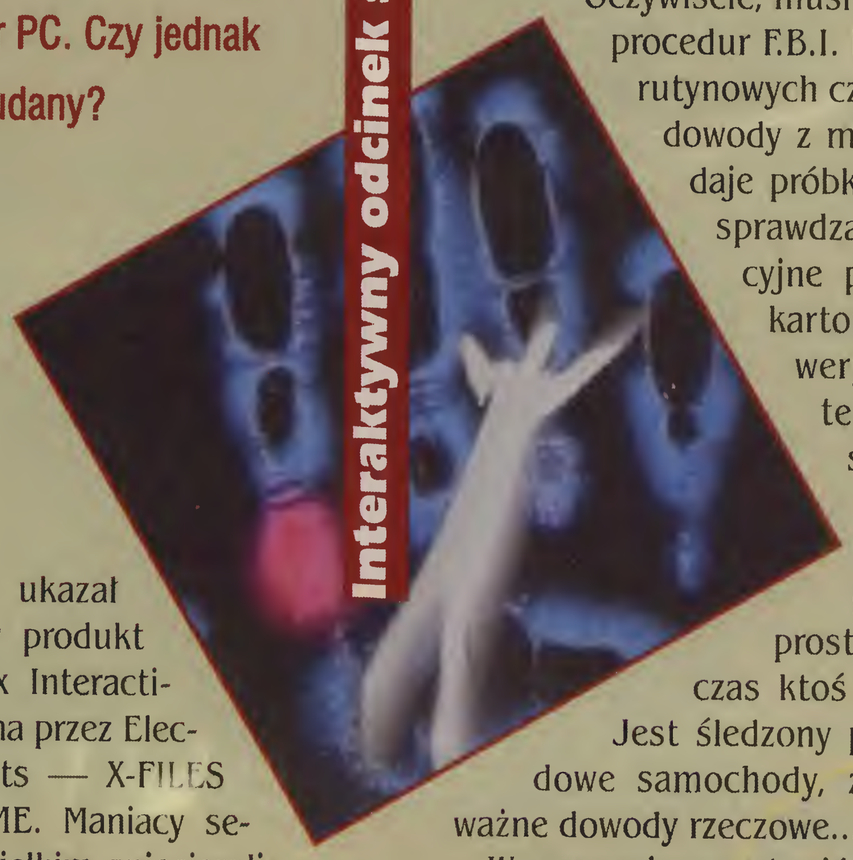
W DRUGIM ROZDZIALE POJAWIŁ SIĘ POWAŻNY BUG. PO PEWNYM CZASIE, POSTAĆ NIE MOŻE WEJŚĆ DO NIEKTÓRYCH LOKACJI (ZAKŁADNIK, SZKOŁA, RATUSZ, KOŚCIÓŁ ORAZ BUDYNEK Z RYBĄ WYMALOWANĄ NA DACHU). BŁĄD TEN NAPRAWI ZAINSTALOWANIE PATCHA, KTÓRY ZNAJDUJE SIĘ NA RESET CD.

UWAGA!!!

X-Files the Game

„Prawda jest mroczne klimaty serialu „Z archiwum X“ wkroczyły również w świat gier PC. Czy jednak debiut jest udany?

Interaktywny odcinek serialu, pocięty na X-filety.



Na rynku ukazał się nowy produkt firmy Fox Interactive: wydana przez Electronic Arts — X-FILES THE GAME. Maniacy serialu z wielkim zniecierpliwieniem czekali na moment, w którym gra się ukaże i będą wreszcie mogli wcielić się w swych ukochanych agentów, aby rozwiązywać najbardziej pogmatwane i tajemnicze zagadki. I od razu fanów spotka wielki zawód — Mulder i Scully występują bardzo rzadko i na pewno nie w głównych rolach. „Trust No One“ — skąd my to znamy.

W grze wcielamy się w postać Willmore'a — agenta Federalnego Biura Śledczego. Pewnego pięknego dnia Willmore zostaje wezwany do biura swojego szefa. Tam zastaje nie tylko bossa, ale i (dobrze znanego nam z serialu) agenta Skinnera. Z jego ust dowiaduje się, że w niewyjaśnionych okolicznościach zaginęło dwoje agentów F.B.I. Kto? Mulder i Scully! Willmore zostaje poproszony o odstawienie na bok wszystkich do tej pory prowadzonych śledztw i o rozwiązanie przedstawionej sprawy. Tak zaczyna się przygoda.

Akcja gry rozgrywa się w Seattle i jego okolicach. Willmore musi rozwiązać całą masę tajemniczych, kryminalnych łamigłówek, by odnaleźć Muldera i Scully. Oczywiście, musi ściśle trzymać się procedur F.B.I. i wykonywać wiele rutynowych czynności — zbiera dowody z miejsc zbrodni, oddaje próbki krwi do analizy, sprawdza numery rejestracyjne pojazdów, wertuje kartoteki przestępców, weryfikuje numery telefoniczne i uzyskuje oraz sprawdza zeznania świadków. Jego życie nie jest proste, ponieważ cały czas ktoś mu przeszkadza. Jest śledzony przez czarne, rządowe samochody, z biura giną mu ważne dowody rzeczowe...

W grze możemy ustawić poziom trudności, co ma odzwierciedlenie w stopniu trudności zagadek (tak jak w serii MONKEY ISLAND) oraz włączyć system podpowiedzi, choć niestety w niektórych przypadkach nie możemy z niego skorzystać.

Interaface gry nie jest trudny do opanowania, choć może niedzisiejszy. Zastosowano tzw. gorący kursor — zmienia on swój kształt w zależności od przedmiotu, na który nim „najedziemy“. Prowadzenie rozmów również nie powinno nastręczać trudności, gdyż mamy przygotowane pytania i wystarczy wybrać jedno z nich. Wszystkie posiadane przedmioty pojawiają się na dole ekranu monitora w chwili najechania tam kursorem, a używa się ich klikając na nich myszką.

Nieco ponad połowę ekranu zajmuje okno gry, w którym świat, a raczej statyczne obrazki symbolizujące poszczególne lokacje, widzimy oczyma Willmore'a. Tak więc sposób poruszania się jest bardzo podobny do tego, który znamy choćby z pamiętnego TIMELAPSE. Penetrowanie lokacji często przerywane jest filmowymi wstawkami. Takich sekwencji jest bardzo dużo i gdyby je ze sobą połączyć, otrzymalibyśmy kolejny, całkiem ciekawy odcinek serialu „X-files“.

PRODUKCJA:	Fox Interactive
WYMAGANIA:	P133, 16 MB RAM bardzo szybki CD-ROM
UWAGI:	Chcę się wcielić w Scully!

Odnoszę wrażenie, że to właśnie było celem autorów gry — stworzenie kolejnego odcinka, w którym widz (czyt. gracz) mógłby ingerować w rozwój wypadków. Miłośnicy „X-files“ właśnie czegoś takiego oczekiwali. Koncept świetny, choć nie powiem, że oryginalny, ale wykonanie... Niestety, autorzy uznali sam pomysł za czynnik gwarantujący sukces i nie przyłożyli się do pracy. Pomijam błędy, które obniżyłyby ocenę każdej przygodówki, jak archaiczny sposób sterowania, nieciekawe i żmudne zagadki czy usypiająca ścieżka dźwiękowa. Produkt okazał się niewypałem głównie dlatego, że brak mu niepowtarzalnego klimatu „X-filesów“.

altar
M.M.

Dziwny ten „Pielgrzym" – niby ciemny, ale blady...

PILGRIM

Francuska Infogrames swego czasu zrewolucjonizowała cały rynek komputerowej rozrywki bardzo świeżą i ciekawą grą — ALONE IN THE DARK. Zdolni autorzy zabłysnęli jeszcze kilkoma innymi produktami, żeby wymienić tu interesujące gry przygodowe — wiekowy ETERNAM, SHADOW OF THE COMET i PRISONER OF ICE oraz kolejną pozycję bazującą na schemacie ALONE... — TIME GATE. Niestety, po tych udanych latach nadszedł, tak dla zespołu Infogrames jak i dla graczy, okres posuchy. Oto na rynku pojawiły się jedynie dwie pozycje — Pack zawierający najlepsze gry sygnowane przez firmę oraz przygoda adresowana do dzieci: VOODOO KID. Wprawdzie szef firmy, Bruno Bonell, już od dawna zapowiada rychłe wydanie rewolucyjnego OUTCAST, ale rzeczywistość maluje się w raczej ponurych barwach. Ta niegdyś potężna firma wydała właśnie PILGRIM — grę co najmniej nierówną.

PILGRIM to gra przygodowa, oparta na książce „Diary Of a Magus" autorstwa Paolo Coehlo. Akcja programu rzuca graczy w mroki średniowiecza. Krucjaty i walki z heretykami są na porządku dziennym. Kupcy prowadzą swe karawany, rycerze Kościoła stanowić mają ucieleśnienie cnót, zaś granica pomiędzy sztuczkami magicznymi a czarami diabła jest cienka jak ostrze topora. W takich właśnie realiach, młody Simon do Lancrois musi zanieść pewien ważny manuskrypt z małej wioski aż do odległej Tuluzy. Jego przygoda jest o tyle niebezpieczna, że drogi pełne są zbójców, zaś tropem Simona i manuskryptu wyrusza, wysłany przez papieża Innocentego III, potężny inkwizytor — Diego d'Osma. Simon będzie musiał wykazać się sprytem i rozwagą, a także spostrzegawczością i cnotliwym sercem.

O ile scenariusz zapowiada ciekawą i emocjonującą przygodę, tyle wykonanie PILGRIM jest w stanie odstraszyć co młodszych stażem graczy. Gra rozgrywana jest w zajmującym trzy czwarte powierzchni ekranu oknie! W dodatku, grafika PILGRIM jest bardzo ciemna. W przypadku uruchomienia gry na jasnym „pulpicie Windows", mało co widać. Niestety, nie stwierdziłem możliwości regulacji jasności obrazu gry.

W PILGRIM akcja obserwowana jest z perspektywy pierwszej osoby, zaś lokacje przedstawione zostały w formie renderowanych obrazków. Jedynie gdzieniegdzie zaobserwować można animowane obiekty, jak ogień płonący w palenisku czy postać stojącą przy drodze. Przemieszczaniu się po planszach nie towarzyszą animowane wstawki, graczowi są po prostu pokazywane nowe obrazki. Nieco lepiej prezentuje się warstwa dźwiękowa PILGRIM — muzyka została dobrana odpowiednio do wydarzeń na ekranie, zaś głosy postaci oraz wypowiadane przez nie kwestie brzmią co najmniej zadowalająco. Nie ulega jednak wątpliwości, że pod względem technicznym PILGRIM jest o krok w tyle za, na przykład, REAH.

Dla prawdziwego fana gier przygodowych najważniejsze są jednak zagadki, a tych w PILGRIM nie zabrakło. Co prawda, przede wszystkim ze względu na mierną warstwę techniczną, ale mimo wszystko — blado.

kto, przygotowano ich wiele, są bardzo pomysłowe i różnorodne. Trudno o przestoje wywołane brakiem pomysłu na dalszy kierunek wędrówki, za to nieraz stoi się i myśli nad rozwiązaniem kolejnej zagwostki. Wiele zagadek związanych jest z średniowieczną rzeczywistością — i tak odpowiedni zwój papieru wetknięty do specjalnej szczeliny otworzy tajne przejście, zaś umiejętne wykorzystanie praw fizyki nie tylko wyzwoli na wpół zatopioną beczkę, ale i zrobi duże wrażenie na jej właścicielu. Simon będzie musiał też nauczyć się trzymać język na wodzy, gdyż np. zbytnia natarczywość w dobijaniu się do bram miasta może zakończyć się dla chłopaka utratą głowy.

PILGRIM wydano na dwóch płytach kompaktowych, co w przypadku średniej grafiki oraz rzadkich przerywników filmowych oznacza wiele godzin wysublimowanej przygody. Należy jednak pamiętać, że ukończenie gry wymaga dużego samozaparcia i dobrej woli. Na tle wydanych ostatnio przygodówek, PILGRIM wypada

PRODUKCJA: Infogrames

WYMAGANIA: P90, 16 MB RAM, 25 MB HDD

UWAGI: Przyzwoita, acz bardzo archaiczna pozycja.

dziki Mamut

RO
OS

QUAKE

Mission Pack: The Reckoning

Który to już raz gracze dostają do rąk kolejną porcję narkotyku w postaci dodatkowych misji do ulubionej gry? W przypadku Quake — trzeci. Niestety, tym razem stuff nie jest najwyższej jakości.

Xatrix Entertainment znam głównie z ich całkiem udanej gry REDNECK RAMPAGE. Jako konwersja Diuka, Redneck był wręcz doskonały. Kiedy usłyszałem, że to właśnie oni mają robić nowy dodatek, zatarłem ręce z radości. Niestety, przedwcześnie...

Początek złego zwiastuje intro. Zdumionym oczom gracza ukazują się te same mini–statki, w których komandosi przybyli na Stroggos w oryginalnej grze. Po chwili okazuje się, że jeden z nich ZNOWU się z czymś zderza, tym razem nie z kolegą, lecz z meteorytem. ZNOWU mamy awaryjne lądowanie. ZNOWU trzeba uciec z tej przeklętej planety!

Fabuła gry jest bardzo płytka. id Software nigdy nie słynęła z doskonałych scenariuszy, jednak po twórcach oficjalnego mission pack spodziewałem się czegoś dużo bardziej twórczego.

Na szczęście, całość ratuje profesjonalizm wykonania, dzięki któremu można, nawet na dłużej, zapomnieć o niedociągnięciach. RECKONING oferuje dwadzieścia pięć nowych map, z których siedem jest przeznaczonych do trybu deathmatch. Osiemnaście pozostałych leveli tworzy kilka osobnych, zróżnicowanych tematycznie „obszarów". Wykonanie poziomów nie pozostawia wiele do życzenia, ale... Najbardziej nie podobają mi się mapy z serii „base" — czyli pierwsze kilka leveli oryginalnego QUAKE2. RECKONING to w połowie mapy wykonane w tym właśnie stylu...

Nie jest jednak tragicznie, druga połowa map jest naprawdę ciekawa — od bagien zaczynających przygodę począwszy, na księżycowych jaskiniach o niskiej grawitacji skończywszy. Nawet nielubiane przeze mnie „bazy" zrobione są naprawdę pomysłowo — obfitują w pułapki i wymyślną architekturę. Mimo wszystko jednak, zbyt wiele jest tu uderzających podobieństw do QUAKE2. Zdecydowanie zbyt wiele.

Nowych potworów jest w sumie... dwa. Dziękuję, już można przestać się śmiać. Gekki, przypominające mutanty, rozpadają się na fluoryzujące kawałki. Repair Boty potrafią wskrzeszać martwych, ale to robił już Medic. Standardowe potwory zostały wyposażone w nowe rodzaje broni, na przykład pojawił się Laser Guard, strzelający laserowym odpowiednikiem spawary z pierwszego QUAKE (zagrajcie a zrozumiecie:). Najtrudniejszym do pokonania wrogiem jest jednak Gladiator, zaopatrzony w power shielda (plus na oko 300 cells) i Phalanx Particle Cannon. Podobnie wzmocniono też mini–bossa z oryginału, czyli gąsiennicowego potwora. Teraz trzeba się jeszcze więcej nastrzelać.

Gra jest trudna. Potwory są mocniejsze, jest ich dużo, a gracz w rękach ma wciąż ten sam arsenał... O, przepraszam. Pojawiła się wspomniana Particle Cannon, strzelająca dwiema kulami energii. Broń jest ciekawa i co rzadko spotykane w mission packach, użyteczna. Drugą giwerą jest Ion Ripper, strzelający odbijającymi się od ścian „bumerangami". Nic wspaniałego. Na koniec mamy patent zerżnięty żywcem z konwersji PainKeep do pierwszego QUAKE: czarną dziurę. Pułapka, rzucona między wrogów, wciąga ich po kolei w wir powietrza i rozrywa na kawałki. Zostają po nich małe kulki zdrowia, które można sobie spokojnie zażyć. Miłe, choć mało oryginalne.

Eksperyment z Xatrix nie bardzo się id Software udał. Gra sprzedaje się na tyle kiepsko, że w miesiąc po premierze jest już dołączana za darmo do karty Pure 3D II Canopusa. Polecam tylko zagorzałym kwakowcom, choć i oni mogą się momentami czuć zawiedzeni. UNREAL stawia poprzeczkę bardzo wysoko (w trybie single player) i trudno ją będzie przeskoczyć, wykorzystując starą technologię. Gra nie jest zła, jest nawet dobra. Jednak — powtórzę — po autoryzowanym dodatku spodziewałem się więcej. Nie doczekałem się. Teraz czekam na drugi mission pack, „GROUND ZERO", nad którym pracuje Rogue. Oni wiedzą, jak robić to dobrze...

PRODUKCJA: ID Software

WYMAGANIA: P90, 16 MB RAM

UWAGI: Tylko dla nałogowców.

Miało być strasznie, a wyszło bezbarwnie

DEATHTRAP DUNGEON

Eidos lubi szokować swoich klientów. DOMINION: STORM OVER GIFT3 ma przepiękną grafikę, COMMANDOS zachwyca świeżym podejściem do tematu, FINAL FANTASY VII to dla wielu gra wszech czasów, zaś nadchodząca DAIKATANA ma niemałe szanse odebrać koronę UNREAL. Mało kto pamięta, że na początku tego zalewu zapierających dech w piersi tytułów był sobie TOMB RAIDER.

DZIEDZICTWO LARY CROFT

Ogromny sukces przygód panny Croft chyba nikogo nie zdziwił — gra pojawiła się na co istotniejszych platformach sprzętowych, zaś na kontynuację nie trzeba było długo czekać. W imponujących planach Eidos Interactive było wypuszczenie na Boże Narodzenie 1997 roku TOMB RAIDER 2, a także dwóch innych, ciekawie zapowiadających się pozycji — FIGHTING FORCE oraz DEATHTRAP DUNGEON. Jedynie Lara Croft przybyła na czas. FIGHTING FORCE, która na rynek trafiła w okolicach maja tego roku, jest grą dobrą, lecz tak naprawdę wszyscy spodziewaliśmy się czegoś nieco lepszego. Co zaś tyczy się drugiego ze wspomnianych tytułów, to pojawił się on w sklepach właśnie teraz. Ale, dla image'u firmy chyba lepiej byłoby, gdyby w tym wypadku w Eidos Interactive po prostu sobie odpuścili.

Podobnie jak TOMB RAIDER, tak i DEATHTRAP DUNGEON rozgrywa się w pełnym trójwymiarze. Postać bohatera widoczna jest na ekranie, zaś kamera porusza się za nią tak, aby w możliwie przyjemny sposób ukazać grającemu jak największe pole akcji. Takie przynajmniej było założenie, jednak efekt końcowy pozostawia nieco do życzenia. Kamera krąży, zmienia swe położenie, wykonuje wszystkie znane akcje, lecz trudno oprzeć się wrażeniu, jakby autorzy gry starali się dodatkowo utrudnić nam rozgrywkę, a to poprzez nieco dziwne i nielogiczne algorytmy pracy kamery. Przejścia nie są płynne, chociaż — oczywiście, kolejne rzuty doskonale ukazują ogrom niektórych sal lub ziejące grozą przepaście. Przez to nietrudno o fałszywy krok lub ruch, a stan gry zapisywać można jedynie w kilku miejscach.

Gdy gra jeszcze pozostawała w fazie produkcji, ktoś nazwał DEATHTRAP DUNGEON średniowiecznym TOMB RAIDER. Trafne określenie — zmieniły się jedynie realia. Miast ruin i grot, mamy kolorowe wnętrza i rzeźbione powierzchnie, pistolety i karabiny zastąpiła broń biała oraz magia, zaś na miejsce zwierząt oraz komandosów

Mamut

pojawiły się stwory rodem z książek fantasy. Pozostał oczywiście system dźwigni, ukrytych przejść oraz pułapek, tylko czekających na uruchomienie. Wszystko prezentuje się doprawdy pięknie — szkoda, że jedynie na statycznych screenach.

RPG?

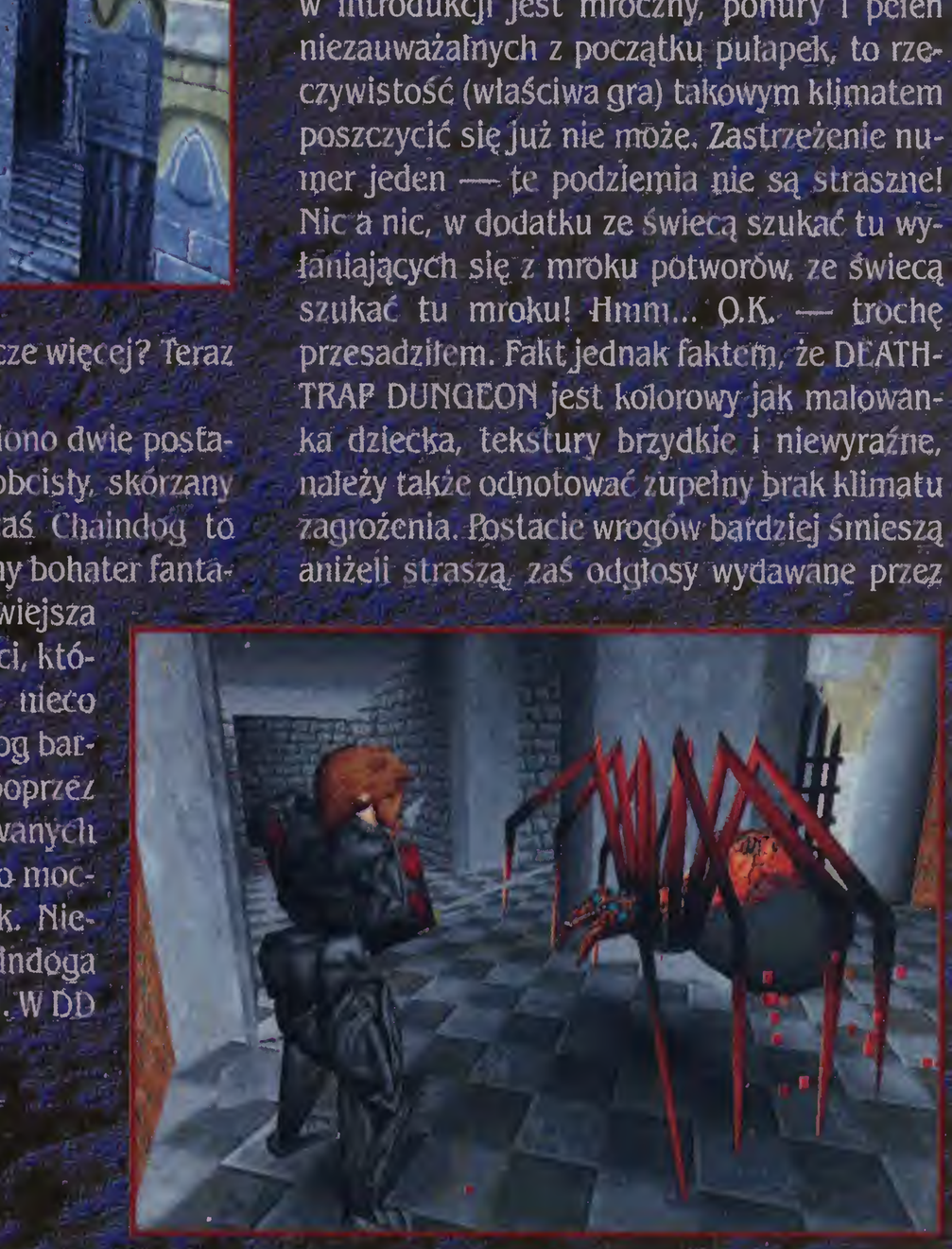
DEATHTRAP DUNGEON oparty jest na prozie Iana Livingstone'a, bardzo popularnego na Zachodzie pisarza fantasy. Scenariusz jest bezsprzecznie najlepszym elementem gry. Zawiodło wykonanie, gdyż do samego pomysłu nie sposób mieć jakiekolwiek zastrzeżenia. Oto w mieście Fang pojawił się mroczny Hrabia, który zaprzągł okolicznych chłopów do prac nad budową swego podziemnego hrabstwa. Rękami niewolników, Hrabia stworzył zagmatwaną sieć podziemnych korytarzy, lochów oraz katakumb. W podziemiach tych zgromadził swe nieprzebrane bogactwa, a także najstraszliwsze potwory — ogry, orków, golemy, szczuroludzi oraz gigantycznego smoka, Melkora. Po co to wszystko? Otóż, Hrabia uwielbia hazard, zaś jego podziemne włościa stanowią doskonałą jaskinię śmiertelnej gry. Każdy, kto odważy się wkroczyć do katakumb i zdoła pokonać przebrzydłego Melkora, zdobędzie znaczną część skarbów Hrabiego. Czy trzeba dodawać, że śmiałków

było wielu, a zginęło ich jeszcze więcej? Teraz twoja kolej.

Do wyboru gracza postawiono dwie postaci. Red Lotus to odziana w obcisły, skórzany kombinezon wojowniczka, zaś Chaindog to typowy, męski, szowinistyczny bohater fantasy. Gra kobietą jest nieco łatwiejsza — głównie z racji jej szybkości, która doskonale rekompensuje nieco mniejszą siłę ciosów. Chaindog bardziej nadaje się do brnięcia poprzez sterty ciał jego poćwiartowanych wrogów. Jego ciosy są bardzo mocne i nie wymagają poprawek. Niestety, repertuar działań Chaindoga i Red Lotus jest bardzo wąski. W DD postać ma jedynie trzy (3) ciosy do wyboru. Dla przypomnienia — w DIE BY THE SWORD ich podstawowa liczba wynosi dziewięć, zaś gracz może dodatkowo kreować własne pchnięcia, młynce i sieczenia. Tak małą liczbę działań rekompensuje po części duży wybór zróżnicowanych środków, mniej lub bardziej masowej, zagłady. Na początku, postać może tylko ciąć wrogów słabym mieczem lub miażdżyć ich czaszki za pomocą pięści i stóp jedynie. Podczas wycieczki natknąć można się na coraz mocniejsze bronie, jak topory i młoty bojowe, a nawet bardzo archaiczną broń palną. Nie mówię tu o łukach i kuszach, lecz o jednym z najwcześniejszych modeli miotacza płomieni oraz wyrzutni rakiet!!! Cóż jednak z tego, jeśli amunicja do co ciekawszych giwer spotykana jest nader rzadko? Pozostają cheaty. Na szczęście, to nie wszystko: do dyspozycji gracza są przeróżne czary i zaklęcia (tak ofensywne jak defensywne), a także niespotykana dotąd w grach tego typu... kreda, którą można zaznaczać przebyte już obszary.

WŁADCA PODZIEMI

Po uruchomieniu gry, wita nas bardzo fajnie zrealizowane intro. Przypomina ono swą atmosferą DUNGEON KEEPER — podobnie jak tam, wprowadzenie do DEATHRAP DUNGEON ma swój niepowtarzalny klimat, który — niestety! — w tym wypadku bardzo szybko gdzieś się ulatnia. O ile loch prezentowany w introdukcji jest mroczny, ponury i pełen niezauważalnych z początku pułapek, to rzeczywistość (właściwa gra) takowym klimatem poszczycić się już nie może. Zastrzeżenie numer jeden — te podziemia nie są straszne! Nic a nic, w dodatku ze świecą szukać tu wyłaniających się z mroku potworów, ze świecą szukać tu mroku! Hmm... O.K. — trochę przesadziłem. Fakt jednak faktem, że DEATHTRAP DUNGEON jest kolorowy jak malowanka dziecka, tekstury brzydkie i niewyraźne, należy także odnotować zupełny brak klimatu zagrożenia. Postacie wrogów bardziej śmieszą aniżeli straszą, zaś odgłosy wydawane przez niektórych z nich przypominają bardziej charczenie towarzyszące wymiotom niźli okrzyki bojowe. Kolejne ciosy wyzwalają fontanny krwi, która z kolei obficie spływa po ścianach, ciała nieszczęśników wiszą przykute do słupów, ale nawet najwrażliwszy z grających zauważy, że to jedynie dekoracje. Jedynie kolejne obrażenia na ciałach bohaterów wyglądają realistycznie — znacznie bardziej od tych z DIE BY THE SWORD. Chociaż, może wpływ na to ma karnacja ich skóry, która już na samym początku jest niezwykle... blada. Faktem bowiem jest, że z kilkoma siniakami na roznegliżowanym ciele, Red Lotus wygląda bardziej eterycznie od najpotężniejszej wampirzycy.



O wiele lepiej prezentuje się menu gry. Ekran opcji utrzymany jest w konwencji stołu „psychicznego" chirurga, wszędzie realistycznie wyglądająca krew i wnętrzności, a w tle słychać krzyki. Balsam na zbolałą duszę? Po dłuższej sesji, na pewno.

GROBOWA MINA

A może się czepiam? Może panowie z Eidos Interactive stworzyli grę stanowiącą parodię ciężkich i mocnych gier fabularnych — grę, która pozwoli nam na spojrzenie na RPG z nieco większym dystansem, bez zbędnego zacietrzewiania się na każdym kroku? Nah. DEATHTRAP DUNGEON stara się być straszny, a taki nie jest. Wszystkie elementy (nawet te komiczne) wyłożone są graczowi kawa na ławę, prosto z mostu między oczy, a to nie powinno mieć miejsca w przypadku gry, która ma jakąkolwiek dolną granicę wiekową dla jej odbiorców. No, chyba że niektórzy twórcy gier komputerowych biorą graczy za totalnych kretynów?

PRODUKCJA: Eidos Interactive

WYMAGANIA: P90, 16 MB RAM, 120 MB HD, obsł. 3Dfx

UWAGI: Szkoda słów.

Szkoda, wielka szkoda. Ian Livingstone wymyślił bardzo fajny scenariusz, który chwyciłby, gdyby nie średnie wykonanie oraz kilka rażących niedoróbek. Premiera gry, odkładana kilkakrotnie, wreszcie nastąpiła, lecz po początkowym entuzjazmie trudno dłużej się tym faktem cieszyć. Jest średnio, a miało (i mogło) być bardzo dobrze. Do lochu z tą grą.

WYSPA 7 SKARBÓW

13 skarbów w cenie 7

Nie da się ukryć, że wydawca WYSPY 7 SKARBÓW, LK Avalon, nie cieszy się najlepszą sławą wśród graczy jak też i recenzentów. W przeszłości firma ta wypuściła na rynek takie hity jak SEN (przygodówkę), MONSTER (gra FPP na Amigę, w porównaniu z nią WOLFENSTEIN to niemal QUAKE) czy MR. TOMATO — dość dziwną zręcznościówkę. Większość z tych gier otrzymywała oceny z zakresu 2–3, nic więc chyba dziwnego, że do nowego produktu AVALONU podszedłem z pewnym dystansem.

A tu się okazuje... No, nie można powiedzieć, że gra jest bardzo dobra, ale też nie jest fatalna. A to już coś. Natomiast w porównaniu ze swymi poprzedniczkami stanowi prawdziwy skok technologiczny.

Wcielasz się w postać eee... bohatera. Bliżej niezidentyfikowanego. Karierę zaczynasz jako więzień na statku pirackim. Podczas sztormu udaje ci się wydostać na wolność — statek spoczywa na rafach u brzegu tytułowej wyspy, piraci zajęci są zgoła czym innym niż pilnowanie jeńców. Droga do wolności stoi więc otworem.

WYSPA... nie należy do kategorii „typowa polska zręcznościówka" — szczęśliwi ci, którzy nigdy się nie zetknęli z grą tego typu. Ogólnie rzecz biorąc, bohater poruszał się tam sztywno niczym w gorsecie (oraz nogami i rękami w gipsie, z kołnierzem usztywniającym kark), ilość klatek animacji dawała się wyrazić nader jednocyfrowo, świat wokół był ubogi do granic nędzy. Przy okazji poziom trudności był nieodmiennie zastanawiająco wysoki — moim zdaniem dlatego, aby ukryć mizerną ilość poziomów.

W przypadku WYSPY natomiast... Jest po prostu lepiej. Gra składa się z trzynastu poziomów, na każdym z nich ukryty jest skarb (dlaczego więc w tytule jest 7 skarbów? Czyżby kolejna zagadka?). Odnalezienie wszystkich skarbów otwiera dostęp do dodatkowego, premiowego poziomu. Skarby można odnajdywać w dowolnej kolejności — albo przechodząc dany poziom, albo też, po zaliczeniu wszystkich, cofając się do tych gorzej zbadanych. Słowa uznania należą się także za sposób zapisu gry — po przejściu każdego poziomu. Jeśli natomiast uznamy, że jego przejście kosztowało nas utratę zbyt wielu żyć, to w każdym momencie możemy się cofnąć i spróbować go pokonać z mniejszymi stratami. Jest to dość przydatna możliwość — mimo, że zaczynamy grę z 30 wcieleniami, to ich ilość dość szybko może spadać — zwłaszcza dalsze poziomy nie należą do najprostszych.

Przejdźmy do technikaliów. Grafika stoi na niezłym poziomie. Otoczenie zostało przyzwoicie wyrenderowane, wszystkie jego elementy są do siebie dobrze dopasowane, animacje przeciwników nie pozostawiają wiele do życzenia. W gruncie rzeczy zawarte są tu wszystkie niezbędne elementy — odpowiednia ilość wrogów, przeszkody terenowe (kolce wysuwające się z podłogi, kule na łańcuchach, zapadające się platformy itd.), zakamarki z ukrytymi bonusami. Wszystkiemu temu brakuje jednak szlifu. Świat gry nadal sprawia wrażenie pustawego, przydałoby się ciut więcej elementów wystroju wnętrza, zwłaszcza interaktywnych. Bohater biega po ekranie z potężnym mieczem w ręku — dlaczego więc nie może rozbić nim kilku skrzyń z ukrytą energią, życiami itp.? W grze pojawiają się przełączniki otwierające przejścia — ale jest ich mało. Przydałoby się też co najmniej kilka różnych broni, a nie tylko miecz i bumerang (w dodatku na pewnych poziomach nie można używać miecza — oddaje się go depozytu, czy co?).

Zastrzeżenia mam też co do animacji bohatera (a jednak!) — o ile w przypadku przeszkadzajek wszystko jest OK, to nie od rzeczy byłoby uzupełnienie jego repertuaru czynności o bieganie, czołganie czy turlanie się. Przy okazji wytknąć można rozwiązanie wspinania się — postać wygląda jak przyklejona, gdyż dłonie i stopy znajdują się po jednej stronie liny. Człowiek–mucha?

Wystawienie oceny końcowej nastręcza pewne trudności. W porównaniu z poprzednimi produkcjami LK AVALON jest to bowiem potężny krok naprzód. Nie da się jednak ukryć, że polskie zręcznościówki nadal mocno odstają od średniej światowej. Brakuje im tego „czegoś", cokolwiek to jest — może dynamizmu, może dopracowania graficznego, a może lepszego sterowania?

PooH

Gutek? *Gutek!*

PRODUKCJA:
Epic MegaGames

WYMAGANIA:
P90, 16 MB RAM
k. graf. zgodna z DirectX

UWAGI:
Fajnie, że ktoś jeszcze robi 100% platformówki na PC.

7

AJĄCE — rodzina ssaków, około 50 gatunków, uszy długie, nogi tylne znacznie dłuższe od przednich, roślinożerne. W Polsce występują bielak, szarak i królik.

KRÓLIK DOMOWY — zwierzę pochodzące od królika dzikiego, udomowione w ostatnim wieku p.n.e. przez Rzymian, hodowane dla mięsa, futra i wełny. Dojrzałość rozpłodowa 6–12 miesięcy, ciąża 28–32 dni, 3–5 miotów rocznie (średnio po 5–7 młodych).

Tak naprawdę, nigdy nie znalem prawdziwej różnicy pomiędzy zającem a królikiem. Teraz już wiem, że wg tego co podaje encyklopedia królik jest tylko udomowioną odmianą zająca. Faktem jednak jest, że zarówno z jednego jak i drugiego można zrobić doskonały

pasztet, jeśli ktoś wie jak. W tym miejscu muszę przeprosić wszystkie wrażliwe na zwierzęcą krzywdę dziewczynki i wegetarian, którym zrobiło się głupio po przeczytaniu tego tekstu o pasztecie — drogie panie, szanowni jarosze, takie jest życie.

Dość zajęcologii. Pora na fakty, a więc na omówienie gry JAZZ JACKRABBIT 2. Jak zapewne się domyślacie, jest to kontynuacja pierwszej gry JJ, pod takim samym tytułem. Nie tylko tytuł łączy obie części. JJ2 to (wierzcie mi) naprawdę udany sequel.

Trzeba to powiedzieć: gra pod względem zarówno muzycznym jak i wizualnym nie zwala na kolana, jednak ma to „coś", co pozwala w nią grać godzinami. Aby zrozumieć ten fenomen, należy cofnąć się pamięcią (ci którzy mogą, bardzo proszę to zrobić) jakie 8 do 10 lat wstecz. Wtedy to właśnie na rynku gier dominowały Amiga i Atari ST. Najczęściej spotykaną ilością pamięci było wtedy 1MB, zaś przywilej posiadania dysku twardego zastrzeżony był dla bogaczy, dane przenoszone były na dyskietkach. W tych właśnie czasach na komputerach 16-bitowych rządziły gry wykonane w grafice 2D. Były to głównie platformówki, zręcznościówki i wyścigi. Mówię o grach, za którymi tęskni niejeden dzisiejszy gracz w przedziale wiekowym 18–100 lat.

JAZZ JACKRABBIT 2 jest właśnie taką grą: napisaną wprawdzie na peceta, ale przywołującą zakurzone wspomnienia dobrych, kolorowych platformówek. JJ2 jest czystej rasy platformówką, która zapewne (tak jak i pierwsza część) i znajdzie odbiorców w grupie osób kochających ten gatunek. To co można powiedzieć o JJ2, to że jest to gra zręcznościowa z dużą kolorowej grafiki, niezbyt ambitną muzyką i dobrą grywalnoscią, zawdzięczaną właściwej konstrukcji każdej z 30 plansz. To właśnie ten ostatni czynnik decyduje czy platformówka jest grywalna, czy też można sobie odpuścić jej instalację. JJ2 odpuszczać nie należy.

W grze poruszamy się dwoma zającami. Samcem — który wygląda na lekko zwichrowanego, trudno określić czy właśnie go wypuścili z zakładu, czy też balanga się lekko dla niego przedłużyła. Drugą postacią jest pani Zającowá — wygląda na stworzenie dość energiczne i żywiołowe. Obydwie postacie mają do dyspozycji 12 rodzajów różnorodnej broni, która pozwoli pokonać między innymi złośliwe żółwie czy kąsające pająki.

Czas pobiadolić. Gra ma wysokie wymagania jak na tak prostacką konstrukcję. Potrzebna przestrzeń na dysku twardym to 32 MB, instalacji nie można ani rozszerzyć, ani okroić. Nie pomaga wykorzystywanie przez JJ2 procedur MMX, gra dziwnie wolno potrafiła działać na 4 MB karcie graficznej z akceleracją. Dziwią mnie takie wymagania, wydaje się, że są one spowodowane lenistwem programistów, a więc słabym kodem gry.

Reasumując: JJ2 to gra dla dwóch rodzajów graczy. Bardzo młodych, z dobrym refleksem oraz dla starych wyjadaczy platformówek. Szczególnie weterani winni postawić sobie za cel przejście tej gry. Sądzę, że im JAZZ JACKRABBIT 2 spodoba się najbardziej.

Enter the Gecko

Gex 3D

My name is Gex.
And I am funky.

Gecko Gex przyszedł na świat gdzieś na początku lat dziewięćdziesiątych. Nie znamy co prawda dokładnej daty jego narodzin, ale, biorąc pod uwagę szybkość rozwoju gekonów, owo szczególne wydarzenie musiało zajść około osiem lat temu, by roku 1996 nasz bohater mógł się objawić po raz pierwszy. Wtedy to świat ujrzał tego nowego superagenta. Jak na pełnowartościowego a(gecko)genta przystało, ocalił on świat przed zagładą. Normalka — zlikwidował kogo trzeba, udzielił kilku wywiadów, pojawił się na okładce TIME, uścisnął dłoń prezydentowi i spoczął na bobkach... to jest, na laurach. Zaszył się w chacie na egzotycznej Maui ze swym wiernym jak pies telewizorem i świat o nim zapomniał.

Jak się okazało — nie do końca. Pewnego słonecznego, egzotycznego poranka do jego drzwi zapukało dwu smutnych panów. Ubranych przepisowo na czarno. W ciemnych okularach. — My z Firmy — przedstawili się wylewnie. — Trzeba świat ocalić.

Gdy tylko to Gex usłyszał... Nie, nie zerwał się z pieśnią na ustach. Nacisnął guziczek i zmienił kanał. Trzeba było sięgnąć do środków ostatecznych. Smutniejszy z panów wyciągnął teczkę. Pełną zielonych. Przed chatą czekała limuzyna. Wraz z bujną agentką. No, tego było już za wiele, nawet jak dla zblazowanego agenta w stanie spoczynku. „To gdzie ten świat do ratowania?"

Twoim przeciwnikiem jest Rez. Okrutny, brutalny, zaborczy. Ma zamiar przejąć wszystkie sieci kablowej tv w kraju. A może je zniszczyć? Koleś przypomina skrzyżowanie Obcego z greckim hoplitą. Rakiety w łapskach, lasery w oczach, paskudny oddech. Jest zdecydowanie niebezpieczny. Spotkasz go na końcu tej historii (Tu dygresja — walka z Rezem to bezapelacyjnie najlepsza walka z bossem jaką widziałem. Pole akcji obserwujesz kolejno z trzech punktów widzenia, Rez się transformuje, fajerwerki, wybuchy, festyn jak na chiński nowy rok. Zresztą — ukończycie grę, to sami zobaczycie!).

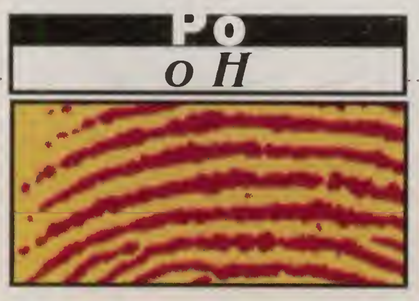
Grę zaczynasz w Bazie, Centrum, Kwaterze Głównej czy jak ci się podoba. Ja lubię nazywać to miejsce Komnatą. Znajdziesz tu wejścia do kolejnych światów. Umieszczone są one w sześciu kanałach telewizyjnych: kreskówkowym, science–fiction, kung fu, dreszczowcowym, prehistorycznym, komputerowym oraz Rez Channel. Fani popkultury zza oceanu rozpoznają tu nawiązania do swych ulubionych filmów i seriali. Takie nazwy świa-

tów jak The Umpire Strikes Out, Pangaea 90210, Smellraiser, Thursday the 12th czy Gexzilla vs. Mecharez brzmią znajomo, prawda? W każdym świecie musisz odnaleźć (do trzech) piloty do telewizora. W miarę odnajdywania otwierają się przejścia do kolejnych komnat z nowymi poziomami. Na końcu czeka prywatny wszechświat Reza z samym Arcyłotrem.

Zanim przejdziemy do gry, przyjrzyjmy się naszemu bohaterowi. Najbardziej do twarzy mu w dobrze skrojonym smokingu — zawodowym wdzianku agentów specjalnych. Równie swobodnie czuje się jednak w każdym z przebrań, jakich wymaga ta niebezpieczna misja. No bo czy na kosmiczną wędrówkę można znaleźć strój bardziej odpowiedni niż ska-

fander Szturmowca Imperium (zwłaszcza, jeśli dołączony jest miecz świetlny — niestety, do użycia tylko podczas przerwy na kawę...)? Albo kanał prehistoryczny — tutaj jak najbardziej na miejscu będzie twarzowy kostium ze skóry Mamuta (sorry) plus stylowa kość w nosie. A w kreskówce najlepiej przebrać się za Bugsa. Chyba, że właśnie otwarto sezon polowań na króliki...

Najsilniejszą bronią Gexa jest ogon. Szybki, precyzyjny — każdego zwali z nóg. Poza tym, przeciwników można potraktować także kopniakiem karate z wyskoku lub powalić skacząc im na głowy — oczywiście zwinąwszy uprzednio koniec ciała w fachową sprężynkę. Skoro już jesteśmy przy wrogach — pierwsza wizyta w kanale z horrorami nieco mnie zaskoczyła. Oto wchodzę do komnaty, a w moim kierunku zmierza Monstrum Frankensteina. Ok, z ogona mu. Jemu odpadła ręka, a mnie opadła szczęka. Znowu ogon w akcji. Koleś traci nogę. Nadal jednak skacze i dobiera się do mojego zielonego przyjaciela. No to jeszcze raz. Stracił głowę i upadł. Hmm, zręcznościówka dla dzieci? Ech, co za czasy. Ale przecież po rundce w Kwaka takie zarzuty mogą się schować...



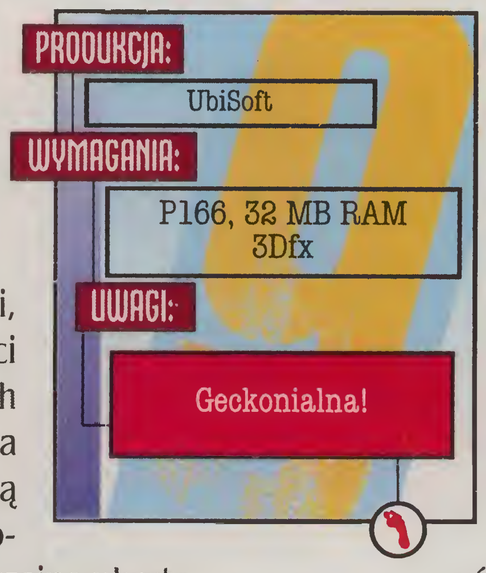
Charakterystyki ciąg dalszy. Gex jest gekonem. A co robią gekony? Ano, łażą po szkle. O ile jednak samo łażenie po odpowiednio grubej tafli nie jest wielkim wyczynem, to powtórzenie tego po obróceniu jej o 90 stopni wymaga nieco samozaparcia. Gekony mają jednak pod łapami jakieś listewki pełniące funkcję przyssawek, a więc mogą łazić i w pionie. Może i Gex. Szkoda tylko, że jedynie w specjalnie wyznaczonych miejscach... ale dobre i to.

No i, last but not least, Gex potrafi mówić. A ma do wygłoszenia ponad 500 kwestii. Płynną angielszczyzną komentuje więc własne poczynania oraz swoją skromną osobę. „I'm the perfect weapon", „I am wonderful" czy też „Prepare to abandon the ship" podczas upadku w bezdenną przepaść. Robi wrażenie.

To tyle, jeśli chodzi o bohatera — trzymajmy pion. Dostaniecie czternaście poziomów podstawowych. Mało? OK, niech będą jeszcze trzy ukryte. Co, jeszcze nie wystarczy? No to dorzucę dziewięć poziomów bonusowych — tu uzbieracie kilka dodatkowych żyć. Jeszcze mało? No, chyba trzech bossów pomniejszych i jeden Rez Wielki wam wystarczy!

Faktycznie, na pierwszy rzut oka łączna liczba trzydziestu poziomów nie wydaje się oszałamiająca. W rzeczywistości jednak jest ich o około czterdzieści więcej. Confused? Otóż, jak już wspomniałem, na każdym levelu twoim zadaniem jest odnalezienie (maksymalnie trzech) pilotów do telewizora. I właśnie tutaj ukryty jest haczyk — w gruncie rzeczy znalezienie każdego pilota związane jest z pokonaniem oddzielnego poziomu. Faktycznie, wejście do konkretnego świata jest jedno, ale zwykle niedaleko za bramą stajesz przed lepiej lub gorzej zamaskowanym skrzyżowaniem. Pójdziesz w prawo — dotrzesz do jednego zakończenia. Wrócisz i pójdziesz w lewo — oto i druga ścieżka prowadząca do happy endu. Proste? Proste. I sprytne zarazem.

Poza poziomami klasycznymi, po uzbieraniu odpowiedniej ilości ukrytych pilotów premiowych (białych) otwierają się przejścia do poziomów dodatkowych. Są ich, jak już wspomniałem, dwa rodzaje — poziomy zwyczajne ukryte oraz poziomy bonusowe. Te pierwsze nie różnią się od normalnie dostępnych właściwie niczym — po prostu należy odnaleźć piloty. Bonusy natomiast są miejscem na uzupełnienie nadwątlonych sił. Zbierasz w nich, na czas, porozrzucane „gwiazdki". Najciekawsze to, moim skromnym zdaniem, In Drag Net (jesteś gliną z NY Police Department i szalejesz na galeryjkach przeciwpożarowych nowojorskich kamienic) oraz Trouble in Uranus (ach, ten kapelusz, ten bicz — dr Henry „Indiana" Jones we własnej osobie).



Poezjo, ty nad poziomy wylatuj. Pełne pułapek, przeciwników, zagadek (banalnych zresztą), platform do skakania, drzwi do otwierania, słupów do wspinaczki, dziwnych napisów na ścianach. Kolorowe, zakręcone, trudne, czasami mordercze. W kosmosie musisz zbierać butle z tlenem. W horrorze lepiej stawać pod latarnią — wtedy duchy dadzą ci spokój. W kanale kung fu napotkasz urządzenia do ćwiczeń wprost z Hongkongu. Kreskówka przywita cię roślinami czającymi się z młotami za każdym węgłem. Naprawdę, pierwsza klasa w Orient Expressie.

Następnym elementem, wpływającym (i to wyraźnie) na grywalność zręcznościówek 3D, jest kamera. Do wyboru mamy trzy tryby obsługi kamery: automatyczny, ręczny i pośredni. W pierwszym z nich obserwujemy akcję stale zza pleców bohatera. Trudno jednak wtedy na przykład skakać po obniżających się platformach. W tym momencie można przełączyć obsługę w tryb (własno)ręczny. Wybieramy więc widok z boku, i już widać, gdzie kierujemy swe kroki. Na dłuższą metę jest to jednak dość męczące — ciągła kontrola pracy kamery dla osób o jedynie dwóch rękach może być ciut niewygodna. Wtedy z pomocą przychodzi półautomatyczny tryb pośredni.

Wszystkich czekających na zachwyty nad oprawą graficzną uspokajam — grafika jest doskonała, niemal perfekcyjna. Będę banalny i powtórzę starą jak świat prawdę — statyczne screeny nie są w stanie oddać nawet ułamka tego, co się dzieje na ekranie: tam to wszystko żyje. Dodam, że stopień trudności jest doskonale wyważony — otrzymujemy produkt o naprawdę wysokiej grywalności.

Wady? No dobrze, półautomatyczna kamera mogłaby być ciut inteligentniejsza, poziomów mogłoby być pięć razy więcej, gra powinna być za darmo. Pomarzyć dobra sprawa, a przyczepić się... nie ma do czego. Może gdzieś raz siadła nieco grafika i ujrzałem błękitną przestrzeń poza światem... Może kilka razy zobaczyłem przeciwników prześwitujących przez jakiś kamień... Who gives a shit?

I to by było na tyle. Gra dostała dziewięć punktów. W tej chwili jest po prostu najlepsza. Bez żadnej dyskusji. Był już przecież CROC, przez nasze monitory przewinęły się dwie części PANDEMONIUM, jak meteor śmignęła TONIC TROUBLE. Od dziś króluje jednak Gex Gecko. Oczywiście nie na zawsze. Ten tron jest jak najbardziej przejściowy. Bo tylko diamenty są wieczne.

X-COM: INTERCEPTOR

Ciekawa oprawa fabularna jak na grę o najeźdźcach z kosmosu, świetna grafika (spaprana niestety w części trzeciej), oddająca grozę sytuacji muzyka i dźwięki, które nękały po nocach niejednego gracza. Tak przedstawia się szlagierowa seria spod znaku X-COM.

Jako ex-comuniści zarządzaliśmy już trzykrotnie ekonomią, bazami, personelem, wynalazkami i produkcją — a to wszystko po to, by rozprawić się z szumowiną z kosmosu. Walka twarzą w twarz rozgrywana była turowo w rzucie izometrycznym i z możliwością sterowania każdą jednostką z osobna. Pierwsze dwie części odniosły niesamowity sukces. Trzecia część, okrzyknięta najgorszą z serii, tro-

chę mnie rozczarowała. Nie mówię, że mi się nie podobała, ale była nieco inna. Inność właśnie przesądziła o tym, że gra nie została już tak ciepło przyjęta. Ludzie z MicroProse poszli po rozum do głowy. Postanowili zmienić koncepcję walki taktycznej. „Turówka" ustąpiła miejsca zręcznościowemu symulatorowi myśliwca kosmicznego X-COM.

STORY SO FAR

Rok 2076: zasoby Ziemi zostały prawie całkowicie wyczerpane. Konieczna

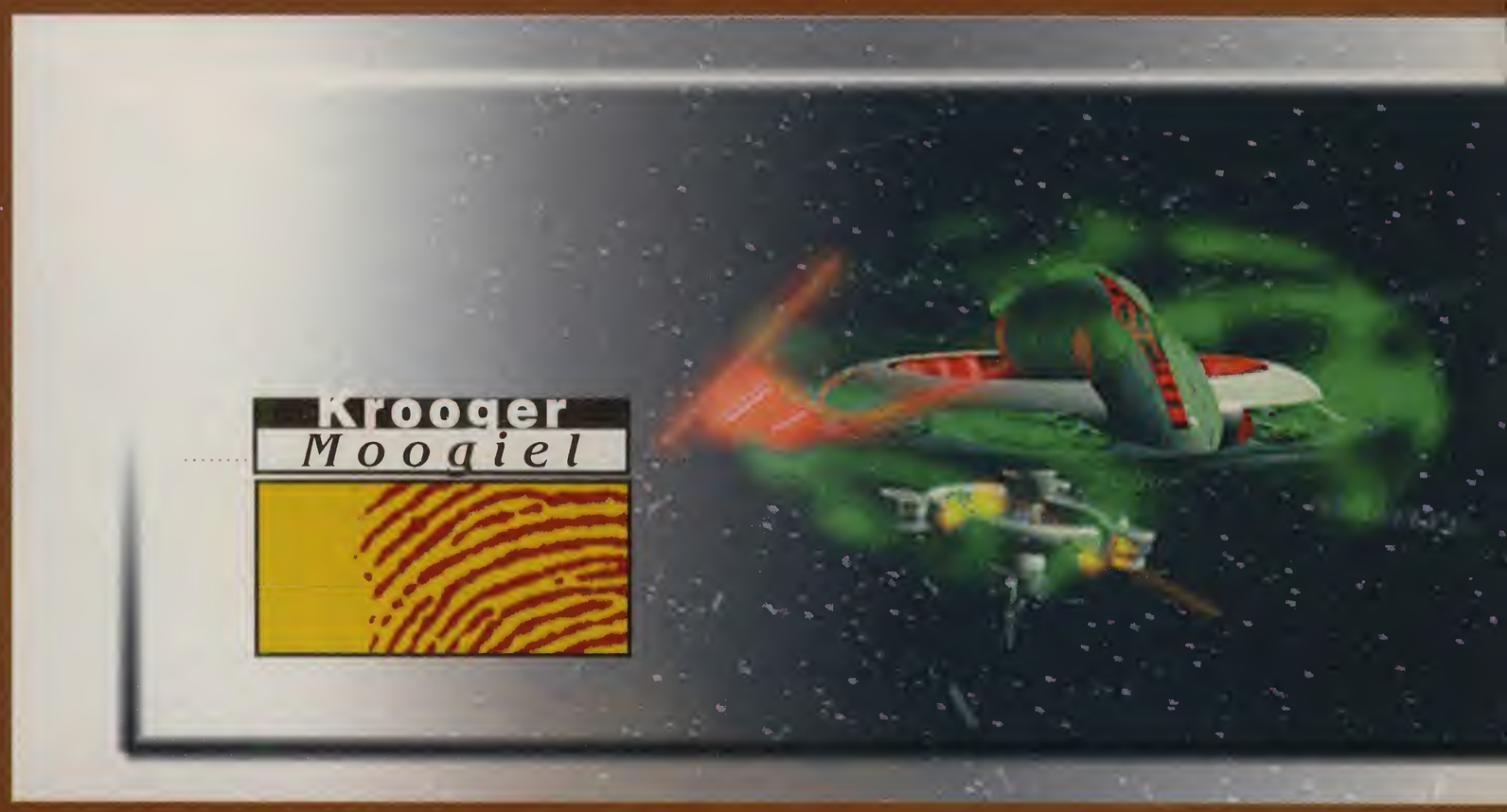
jest eksploracja kosmosu w poszukiwaniu zasobów naturalnych lub w ostateczności — warunków do życia. Ziemianie postanawiają zdobyć obszar przestrzeni zwany „The Frontier", a gdy ruszają na podbój kosmosu, spotykają tam starych znajomych — UFO, którym ciągle jest mało. Po bliższych oględzinach wiadomo już, że kosmici planują kolejną — czwartą już — inwazję na Ziemię. Natychmiast zostaje przywołana do stanu czynnego elitarna organizacja do zwalczania sił pozaziemskich: X-COM. Rozpoczyna się wojna. Dla Obcych — ot, ko-

lejna wojna; dla nas — heroiczna walka o przetrwanie gatunku ludzkiego.

STRATEGIA

Ekran strategiczny jest inny niż w poprzednich częściach X-COM. Nie widzimy już kuli ziemskiej ani obszaru miasta, tylko podziwiamy dość obszerną galaktykę. Na mapie galaktyki widać nasze bazy, gwiazdy, instalacje ziemskie i zasięg radarów. Rolę radarów pełnią POD-y, które własnoręcznie możemy wysyłać w przestrzeń kosmiczną, dzięki czemu powiększamy obszar widoczności.

Zarządzanie bazą odbywa się w trójwymiarowym rzucie, a budowa nowych struktur to kliknięcie na wybranej budowli i zatwierdzenie na wolnym obszarze bazy — czyli po staremu, ale w nieco nowej, zmienionej formie, która niestety nie przypadła mi do gustu.



Nieznany Wróg, Terror z Głębin i Apokalipsa to tytuły które zapamiętają na zawsze dowódcy elitarnej jednostki X-COM... czyli my gracze, niepokonani...

Dokonywanie wynalazków zastąpiono w pełni zautomatyzowanym downloadingiem. Po zwieńczonej sukcesem misji wystarczy wybrać temat badań (np. SECTOID CORPSE) i nacisnąć DOWNLOAD. Podany zostanie rozmiar pliku, prędkość transferu danych i czas pozostały do końca operacji (na szczęście, w przyszłości tepsa nie zrywa połączeń). Im więcej w bazie budowli DOWNLINK, tym szybciej otrzymujemy nowe technologie i badamy obce rasy. Rozwiązanie w grach nowatorskie, a które bardzo mi się podoba.

Aby odnosić sukcesy w kosmicznej walce, należy posiadać w swojej bazie kilka hangarów z myśliwcami. Na początku mamy ich trzy, a około sześciu na jedną bazę w zupełności wystarcza. Wyposażenie statku to już nie tylko rodzaj broni, ale również osłony, system wczesnego rozpoznawania, radar i promień naprowadzający pociski ciężkie.

Budując nowe bazy postawimy na ich jakość, a nie ilość. Jedynym personelem w twojej bazie są piloci, powinieneś ich mieć mniej więcej dwa razy tyle co myśliwców, to zapewni ci możliwość wymiany każdego z nich, gdy któryś zostanie ranny lub zginie. Pieniądze uzyskujemy z comiesięcznych dotacji od instytucji, które sponsorują całe przedsięwzięcie. Im lepiej się spisujesz w ciągu miesiąca, tym większa kasa leci do twojej kieszeni. Każdy zestrzelony UFOcki myśliwiec, każde pomyślnie przeprowadzone badanie — rzutują na twoją comiesięczną ocenę końcową.

Tradycyjnie już mamy w grze UFOPedię, w której magazynowane są informacje dotyczące wszelkich odkryć, wynalazków, obcych technologii i ras. Możemy też przeczytać tu szczegółowe informacje o trzech poprzednich wojnach z Obcymi. Gracze, którzy zaczynają eksterminację Obcych jako członkowie X-COM dopiero od tej gry, powinni ze szczególną uwagą prześledzić historie zawarte w UFOPedii.

COMBAT SIMU-LATOR

Wybudowałeś co trzeba, puściłeś w kosmos trochę POD-ów i objąłeś radarem wystarczającą część galaktyki — pora na walkę w przestrzeni. Za jakiś czas, na radarze rozpoznasz aktywność Obcych. Wyślij wybrane myśliwce i wybierz sobie jeden z nich do pilotowania. W tej chwili zaczyna się — jakże rozreklamowana część gry — symulator. Nazwać symulatorem tę fazę rozgrywki to lekka przesada, jest to raczej zręcznościowa strzelanka, która sprawia pozory średnio skomplikowanego symulatora myśliwca kosmicznego. Jeśli na początku chciałbyś sobie poćwiczyć jakiś wariant kosmicznej rozgrywki lub po prostu oswoić się z symulatorem, to wybierz na głównym ekranie opcję COMBAT SIMULATOR — będziesz mógł przećwiczyć chociażby finalny atak na UFOcką bazę:> Sama walka jest zastraszająco szybka, nigdy nie widziałem tak szybkiego symulatora. Na początku można się nieco zrazić, a i podczas gry trudno przywyknąć do takiej prędkości. Polecam zakup jakiegoś super–hiper analogowego joysticka pokroju SideWindera firmy Microsoft.

Walka w kosmosie rozgrywana jest w hierarchii dowódca–oddział, ty dowodzisz całą akcją. Za pomocą specjalnych klawiszy będziesz mógł wydawać polecenia swoim skrzydłowym, takie jak: „Zajmijcie się moim celem", „On jest mój" czy moje ulubione: „Fire at will". Jeśli masz dobrych skrzydłowych, a atakujesz małe zgrupowanie Obcych, to możesz właściwie nic nie robić — wszystkim zajmą się twoi ludzie:) Myśliwiec wyposażony jest w dwa rodzaje broni podstawowej — broń energetyczną i rakiety. Wraz z rozwojem technologicznym, na swoich myśliwcach będziesz mógł instalować coraz to nowsze nowinki technologiczne, a później także technologie Obcych.

PODSUMOWANIE

X-COM: INTERCEPTOR wyposażono w bardzo szczegółową grafikę która nie razi już tak bardzo ja ta z X-COM: APOCALYPSE. Modele statków kosmicznych są trójwymiarowe i bardzo szczegółowe. Muzyka, tradycyjnie już, jest w porządku i nic ponadto. Niestety, nie można jej przyciszyć, ewentualnie można ją wyłączyć. X–COM: INTERCEPTOR jest naprawdę dobrą grą i wartą wydanych na nią pieniędzy. Ja osobiście wolałbym, aby zamiast symulatora kosmicznego ludzie z MicroProse wykupili od Blue Byte engine znany z INCUBATION i właśnie za jego pomocą przyszło nam eksterminować Obcych... ale cóż, musimy zadowolić się tym co mamy — a jest czym.

Na koniec dodam, że piąta część X-COM zatytułowana ALLIANCE będzie strzelaniną First Person Perspective z engine zapożyczonym od UNREAL.

PRODUKCJA: MicroProse

WYMAGANIA: P166, 16 MB RAM, 250 MB HDD

UWAGI: Na słabszych kartach graficznych nieco wymięka.

FLESH FEAST

Czy pamiętacie film „Noc żywych trupów"? Opowiadał on historyjkę o tym jak w pewnym małym amerykańskim miasteczku przez przypadek doszło do skażenia powietrza śmiertelnie niebezpiecznym gazem. Gaz zabijał i... ożywiał. Ożywiał trupy.

Fabuła FLESH FEAST bazuje na tym temacie. Na pewnej niewinnie wyglądającej wyspie u wybrzeża USA znajduje się siedziba tajnej rządowej organizacji NASAT. Pewnej nocy dochodzi tam do tajemniczej eksplozji, w wyniku której ginie niejaki Nicolas Dent. Grupa agentów rządowych przybywa na wyspę, by wyjaśnić okoliczności dziwnego wypadku. Grupą dowodzi agent Williams. Podczas pogrzebu Denta, Steve McClaine wraz z grupą przyjaciół są świadkami przerażającego wydarzenia — honorowy gość ceremonii wstaje z grobu. Szybko okazuje się, że do podobnych sytuacji dochodzi na całej wyspie. Zewsząd nadciągają hordy krwiożerczych zombi, ożywionych przez diabelskie siły. Ich jedynym pragnieniem jest zabijanie i pożeranie ludzi. Wyspa odcięta zostaje od reszty świata: umarlaki opanowują doki i port lotniczy, gdzie rozpaczliwie o życie walczy reporterka Carol Chang, która przybyła na wyspę wraz ze swoją ekipą telewizyjną w poszukiwaniu sensacyjnego materiału.

W grze kierujemy poczynaniami trzech grup ludzi, wśród których znajdują się trzy wyżej wymienione osoby. Każda grupa zostaje uwięziona w innej z części wyspy, zwanych sektorami. Każdy z sektorów składa się z czterech leveli. Naszym podstawowym zadaniem jest przeżyć i rozwalić jak najwięcej truposzów. Oprócz tego musimy znaleźć drogę ucieczki z miejsca, w którym się znajdujemy. Jeżeli się uda, to uzyskamy dostęp do dalszych leveli i innych sektorów. Tak więc, np. kierując grupą Carol Chang, rozpoczynamy grę w sektorze drugim: Touris Area. Pierwszy level to The Airport. Potem dwa średnie levele: Hotel i The Sports Complex. Po ich ukończeniu możemy dostać się do The Hydro-Electric Plant. „Wyczyszczenie" tego levelu jest jednoznaczne z zaliczeniem całego sektora. Takie samo zadanie mają pozostałe grupy, tylko że w innych miejscach i sceneriach. Wybór grupy wiąże się także z poziomem trudności. Początkujący winni wybrać Stevea McClainea, prawdziwi twardziele agenta Williamsa, a „średniacy" Carol Chang. Po przejściu wszystkich leveli z trzech sektorów będziemy mogli wkroczyć do Fabryki NASAT. Tam czeka nas walka z diabelską siłą, która jest odpowiedzialna za cały bałagan.

W FF odnajdywałam różne elementy znane mi z innych gier. Walka z truposzami kojarzy się z RESIDENT EVIL. Podstawowy tryb gry, to widok z góry — coś jak TAKE NO PRISONERS, poruszanie się po obrazie mapy — DUKE NUKEM 3D. Można zmieniać rzut kamery z jakiego chcemy prowadzić akcję, tak że możemy nawet uzyskać widok zza pleców postaci. Znalazłoby się trochę z SYNDICATE — sposób pokazywania mapy i przedmiotów na niej, kierowanie grupą ludzi i „przełączanie" pomiędzy poszczególnymi osobami. Jednak sama zasada gry pasuje chyba najbardziej do tego, co znamy z doomoklonów. Po prostu penetrujemy kolejne pomieszczenia, staramy się przeżyć, przy pomocy znajdowanej broni (do dyspozycji mamy własne ręce i nogi, pałki policyjne, łańcuch, drewniane pałki, broń automatyczną itp) eliminujemy przeciwników, a różne przedmioty (np. łom) i kluczokarty służą nam do otwierania przejść do nowych lokacji. Od czasu do czasu trafia się jakiś „naprawiacz zdrowia". Niestety nie ma możliwości niszczenia wyposażenia pomieszczeń.

Ogólnie FF to kawał porządnej, krwawej rozwalanki w horrorowej scenerii. Oprawa muzyczna słabo rzuca się w uszy, za to dźwięki towarzyszące doskonale pasują do otoczenia — pełno tu jęków, wrzasków, obrzydliwych mlaskających odgłosów czy chrupotu łamanych kości i rozłupywanych czaszek. Grafika nie rzuca na kolana, ale bez akceleratora nawet nie warto zbliżać się do tego tytułu. Co prawda FF da się uruchomić i bez niego (trzeba mieć kartę graficzną co najmniej 2 MB), ale wtedy nie da się grać — obraz jest prawie nieczytelny (pikseloza) i niemożliwe jest odnajdywanie przedmiotów, które są często wielkości mniejszej niż piksel.

Na zakończenie parę słów o opcji multiplayer. Dzięki niej możemy rozegrać bitwę ludzie przeciwko zombi (4x4) lub typowy deathmatch (2–8) z udziałem ludzi. W przypadku tej pierwszej opcji gracze kierujący zombi nie mogą używać broni. Lubicie smród zgnilizny? No to bierzcie się za rozwalanie Truposzy.

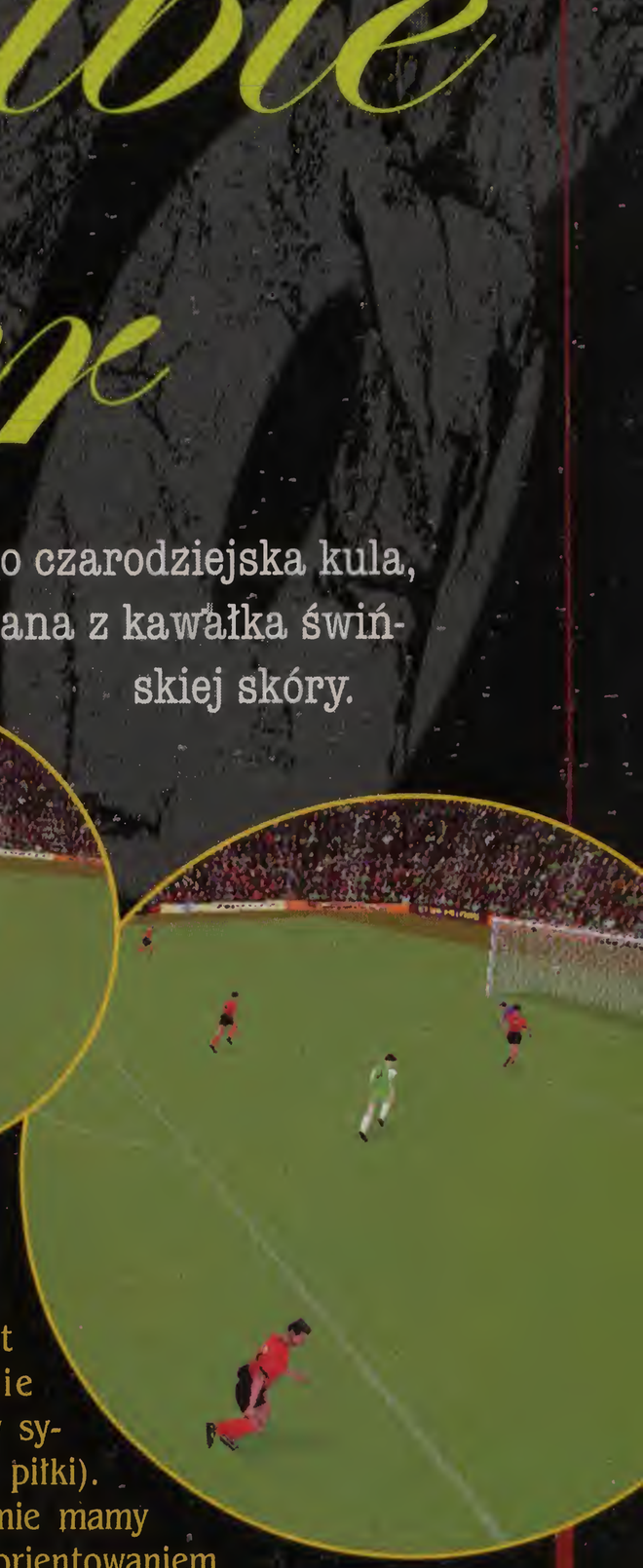
PRODUKCJA: Sega Soft

WYMAGANIA: P133, 16 MB RAM, 3Dfx

UWAGI: Zabij wszystkie trupy.

Sensible Soccer

Piłka, to czarodziejska kula, wykonana z kawałka świńskiej skóry.



Magia futbolu każe normalnym na pozór ludziom porzucać codzienne i conocne zajęcia, siadać z rozdziawioną gębą na fotelu i z miną zombie wpatrywać się w szklany ekran. Od telewizora może zaś oderwać nas tylko magia dobrej gry.

Z wielką przyjemnością sięgnąłem po nową grę firmy GT INTERACTIVE SOFTWARE: SENSIBLE SOCCER 98. Seria ta jest mi znana jeszcze z dawnych czasów, kiedy to na lekcjach informatyki, zamiast wkuwać na pamięć co oznacza skrót DOS, pomykałem po wirtualnych boiskach. Tytuły tamte sprawiły mi wiele radości... Przebrnąłem przez dziwny instalator, odpaliłem grę, obejrzałem świetne intro i ujrzałem menu główne programu.

Niewiele się zmieniło w stosunku do poprzednich części cyklu. Nadal do wyboru mamy mecz sparingowy lub turniej, w którym każda następna drużyna będzie lepiej przygotowana do zawodów, a więc i jej pokonanie sprawi więcej kłopotów. Tak jak we wszystkich poprzednich „Sensich", w SS'98 jest opcja gry wieloosobowej, dla dwóch osób przy jednej klawiaturze. Każde spotkanie może trwać trzy, pięć, dziesięć lub piętnaście minut czasu rzeczywistego, w zależności od upodobań gracza. Niezależnie od tego, jaki typ rozgrywki wybierzemy, możemy grać jedną z „prawdziwych" drużyn (tu „nowość" — nazwiska zawodników wzięto z powietrza lub przekręcono, a w poprzednich częściach przywiązywano do realności składów wielką wagę) lub jednym z zespołów, w których wszystko, z nazwą włącznie, wymyślili twórcy programu. (Gracz też może stworzyć drużynę — ustala wtedy wszystko, od barwy strojów i skóry zawodników, poprzez rozmieszczenie ich na boisku i charakter gry, a na umiejętnościach skończywszy.) Po dokonaniu wyboru trybu rozgrywki i drużyny, którą chcemy grać, wyświetli się znajoma strona z logo obydwu zespołów. Na niej wybieramy jeden z dwóch dostępnych zestawów klawiszy, a potem — gramy mecz!

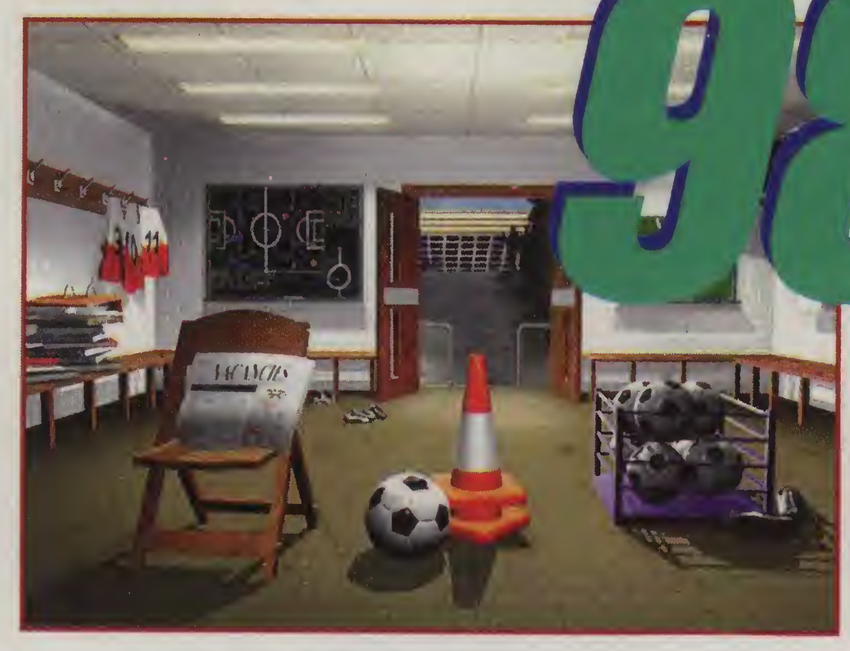
Tryb rozgrywania meczu również jest bardzo podobny do tego z poprzednich produkcji (gdyby to był symulator jak FIFA 98, to powiedziałbym, że grafika leży zupełnie). Akcję obserwujemy z rzutu izometrycznego pod małym kątem i ze znacznej wysokości — jedynie w powtórkach widzimy boisko i piłkarzy w trzech wymiarach — obecnie to standard, ale w SENSIBLE SOCCER spełnia rolę świeżo wprowadzonego „bajeru". W trakcie rozgrywki, bitmapowym piłkarzom widać głównie barki a nie nogi, a zachowanie piłki wskazuje, że jest poruszana siłą woli, a nie kopnięciami. Zastosowanie tej metody ma pewien plus: na ekranie widać bardzo duży fragment boiska (czte- ro– lub nawet pięciokrotnie większy niż w symulatorach piłki). Dzięki temu nie mamy problemu z orientowaniem się w sytuacji na boisku i podejmowaniem decyzji o ewentualnych podaniach. Jakiegokolwiek realizmu gry oczekiwać jednak po Sensi (oczywiście) nie należy. Takie rozwiązania zapewne zniechęcą młodych graczy, ale zaręczam, że dzięki nim gra zachowała to, co zawsze miała: klimat i miodność.

SENSIBLE SOCCER 98 ma niewątpliwie brzydką grafikę i choć nareszcie wprowadzono SVGA, piłkarze nadal są płascy (no, może trochę mniej niż w poprzednich częściach) i maciupcy, a murawa wygląda jakby była namalowana plakatówką na drzwiach od kibla. Mecz tylko w ogólnych zarysach przypomina to, co można było zobaczyć śledząc Mistrzostwa Świata. Jestem między młotem i kowadłem: redakcyjni starcy nie darują, gdybym ocenił Sensi zbyt nisko. Młodsi ode mnie — zabiją za ocenę wysoką. OK., niech wszyscy mnie znienawidzą: ta gra jest dobra. Mimo skrajnej prostoty, daje niesłychaną wręcz przyjemność z grania.

Ultimate Soccer Manager 98

Wielki sport to wielkie pieniądze.

akie na przykład FIFA dysponuje budżetem większym niż Organizacja Narodów Zjednoczonych. Klub Manchester United osiąga rocznie większe obroty niż Petrochemia Płocka. Miło więc choć na chwilę zanurzyć się w ten świat, piłki nie tyle kopanej, co analizowanej, przeliczanej, negocjowanej i transferowanej.



Grę możesz rozpocząć jako trener lub menedżer. Trener może poświęcić cały swój czas na szlifowanie taktyki, układanie planów treningowych, negocjowanie transferów itp. Menedżer musi zadbać jeszcze o finanse firmy — nie dość więc, że odwala całą robotę szkoleniowca, to powinien jeszcze zainteresować się prowadzeniem sklepów z gadżetami dla fanów, jadłodajni, pożyczkami bankowymi czy też zabieganiem o pieniądze na rozbudowę stadionu.

Kimkolwiek będziesz, wybierasz sobie podopiecznych. Do dyspozycji masz drużyny z sześciu krajów (Anglia, Francja, Niemcy, Szkocja, Hiszpania, Włochy), w każdym z nich możesz wybierać przynajmniej spośród zespołów pierwszo– lub drugoligowych (rekordzistami są Anglicy, u których na pięciu poziomach ligi — Premiership, Division 1-3 oraz Conference — występuje 114 drużyn). Ostatnim etapem jest wybranie poziomu stopnia trudności (od Grandmother z 20 milionami $ dla menedżera, do Very Hard z zerowym kontem). Teraz można już wkroczyć na ścieżkę sławy. Oczywiście cele, jakie stawiać będzie przed tobą Prezes (tak jest — jesteś tylko najemnym ekonomem, zawsze stoi nad tobą jakiś Prezes Klubu), będą zróżnicowane w zależności od pozycji startowej. Dla drużyn pierwszoligowych będzie to oczywiście zdobycie pucharu UEFA czy też Zdobywców Pucharów, marzeniem szaraczków z końca tabeli jest zaś skok do wyższej ligi.

Pierwsze kroki należy skierować do szatni zawodników, gdzie rozpoczynamy od gruntownego przekonfigurowania składu wystawianego w najbliższym meczu. To, co nam proponuje na „dzień dobry" komputer, może wzbudzać jedynie uśmiech politowania. Linia obrony złożona np. z samych napastników czy też bramkarz grający w ataku nie należą bowiem wcale do rzadkości. Komp za grosz nie zna się na futbolu.

Podstawą sukcesu jest intensywny trening. Przeprowadzać go można zarówno w trybie indywidualnym jak też i dla całej drużyny. Poza tym, wiadomo — im więcej trenerów, tym lepiej; tym wydajniej każdy z nich będzie mógł zająć się powierzonymi zawodnikami. Podczas treningu grupowego można rozwijać 14 umiejętności (np. rzuty wolne, podania, kontrola piłki) dzielonych później zarówno na punkty przyznawane pojedynczym zawodnikom, jak i na umiejętności drużyny jako takiej. Podczas treningu indywidualnego można natomiast rozwijać jeden z dziesięciu współczynników opisujących każdego z zawodników.

Zwieńczeniem wszystkich starań jest mecz. Można odpuścić sobie śledzenie poczynań swych pupili na boisku i wybrać natychmiastowe rozstrzygnięcie, jednak o wiele ciekawiej będzie obejrzeć drużynę w akcji. Podczas gry można naturalnie dokonywać zamian, zmieniać ustawienia, indywidualną taktykę itd.

Niestety, jak na koniec lat '90. mecze wyglądają nie najlepiej. Statyczny widok z boku (zastępowany ewentualnie widokiem taktycznym z góry, w którym to gracze przedstawiani są jako kropki) nie robi oszałamiającego wrażenia. Ponadto wszyscy zawodnicy wyglądają jak klony — postawni biali bruneci. Nawet Paul Ince czy Sol Campbell — zawodnicy biali zdecydowanie inaczej.

Innym ważnym elementem działalności klubu piłkarskiego są transfery. Doskonale zrealizowane jest wyszukiwanie kandydatów do przeniesienia. Wybrać można spośród kilku tysięcy zawodników, grających zarówno we wszystkich dostępnych w grze drużynach, jak też i kilku najbardziej znanych argentyńskich, rosyjskich i innych. Można zadać wyszukiwanie zawodników wedle kilku kryteriów, np. „zawodnik z ligi hiszpańskiej, napastnik, o wartości powyżej $2000000, któremu do końca kontraktu pozostało mniej niż pół roku". Potem następują długotrwałe negocjacje — drużyna macierzysta składa swoją propozycję, my swoją i tak aż do skutku.

Na koniec dodam, że jako menedżer masz dostęp do kilku opcji więcej niż jako trener. Przede wszystkim, możesz zaciągać pożyczki, rozbudowywać swój klubowy stadion czy też... oferować łapówki przeciwnikom albo obstawiać zakłady u bukmacherów.

ULTIMATE SOCCER MANAGER 98 jest pozycją udaną, rozbudowaną, będącą sporym wyzwaniem dla gracza, jednakże dającą dużo satysfakcji po opanowaniu wszystkich jej tajników. Tym niemniej, tak jak wszystkie menedżery piłkarskie, USM98 jest przeznaczona raczej dla dość ograniczonego kręgu odbiorców.

PRODUKCJA: Sierra

WYMAGANIA: P75, 16 MB RAM

UWAGI: Wolę piłkę kopaną, niż analizowaną.

THREE LIONS

Bamse

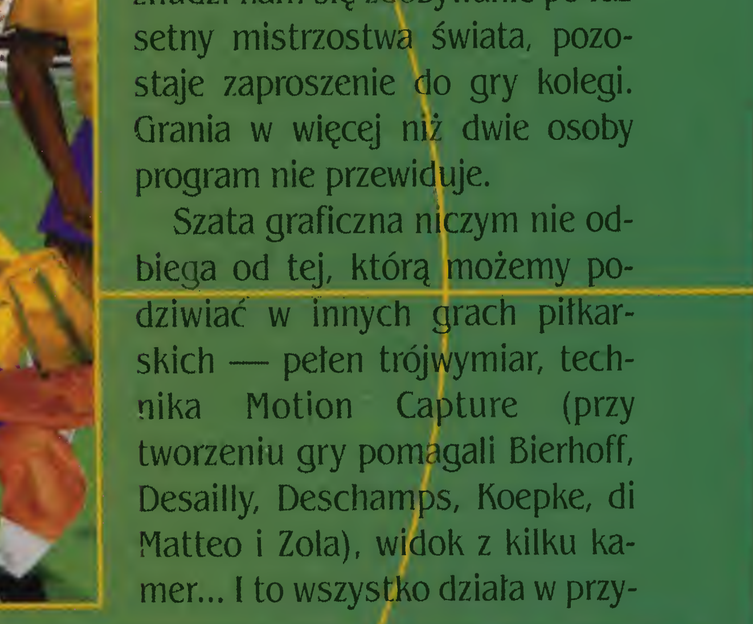
Emocje, związane z mistrzostwami świata, już opadły, ale temat piłki nożnej będzie się jeszcze jakiś czas przewijał w różnych dziedzinach. Na przykład — w grach komputerowych.

W THREE LIONS mamy do dyspozycji zaledwie 2 rodzaje rozgrywek — mecz towarzyski oraz turniej. Jaki to turniej, nie trzeba chyba mówić. Układ grup może się oczywiście różnić od prawdziwego, mogą nawet zagrać drużyny, które do Francji w ogóle nie pojechały, ale nie ma co liczyć na obecność reprezentacji krajów, które okupują niższe pozycje w rankingu FIFA.

W tym, niestety, Polski. Składy 53 dostępnych drużyn są mocno okrojone — mamy do dyspozycji tylko po 16 graczy i to nieraz takich, którzy nie zmieścili się w 22–osobowych zespołach, wybranych przez selekcjonerów reprezentacji. Zdarza się nawet, że zawodnicy występują w koszulkach z numerami większymi od 22, co na Mundialu jest niedopuszczalne. Warto jeszcze dodać, że w THREE LIONS „nazwiska nie grają" — piłkarze nie różnią się od siebie umiejętnościami, szybkością, nie męczą się, więc wprowadzanie zmian, zarówno przed meczem, jak i w trakcie, nie ma najmniejszego sensu. Jedyna cecha indywidualna poszczególnych zawodników to ich wygląd — każdy jest nieco podobny do swojego rzeczywistego pierwowzoru tzn. Oliver Bierhoff jest wysokim blondynem, Fabrizio Ravanelli ma srebrne włosy, Irańczycy twarze o ciemnej kanacji i wąsy itd.

Rola trenera zespołu ogranicza się do wprowadzania owych zbędnych zmian i ustawiania zespołu, chociaż i tak bardziej od najlepszej nawet taktyki liczy się refleks i technika grającego. I tu dochodzimy do sedna sprawy. Autorzy THREE LIONS zrezygnowali z zaimplementowania w grę rozbudowanych opcji, wielu taktyk czy skomplikowanych algorytmów, skupiając się na tym, co w futbolu najważniejsze — na kopaniu piłki. Nie jest istotne, co trener ustali w szatni, jakie zarządzi krycie. Liczy się to, co piłkarze pokażą na boisku.

Najlepiej dopracowaną częścią THREE LIONS jest właśnie sam mecz. Jedna połowa może trwać 2, 5, 10 lub 15 minut. Gra się bardzo przyjemnie i z dużą dozą realizmu. Już po piętnastu minutach można się zorientować, jak na najłatwiejszym z trzech poziomów trudności strzelać bramki Japończykom, grając Argentyną, ale aby panować nad piłką jak Jay–Jay Okocha, trzeba spędzić przed komputerem wiele–wiele godzin. Gracz może podać piłkę po ziemi, górą albo strzelić, a w obronie spróbować odebrać piłkę używając (lub nie używając) wślizgu. Mamy też do dyspozycji specjalny klawisz, służący do brutalnego faulowania przeciwników! Sędziom zdarzają się pomyłki, sypią się kartki, drżą słupki i poprzeczki, jest mnóstwo ciekawych akcji, strzały z półobrotu, „szczupakiem" i to, co tygrysy lubią najbardziej, czyli przewrotki. Emocje są nie gorsze od tych, które przez ponad miesiąc mieliśmy w telewizorni, aż się od monitora odchodzić nie chce. Realizm szwankuje jedynie w momentach, kiedy kopniemy piłkę przez pół boiska — bramkarz rzuci się na nią, jakby leciała nie wiadomo



z jaką prędkością, a kibice wydadzą jęk zawodu, którego czasami brakuje nawet przy ostrych spięciach podbramkowych. Jak już znudzi nam się zdobywanie po raz setny mistrzostwa świata, pozostaje zaproszenie do gry kolegi. Grania w więcej niż dwie osoby program nie przewiduje.

Szata graficzna niczym nie odbiega od tej, którą możemy podziwiać w innych grach piłkarskich — pełen trójwymiar, technika Motion Capture (przy tworzeniu gry pomagali Bierhoff, Desailly, Deschamps, Koepke, di Matteo i Zola), widok z kilku kamer... I to wszystko działa w przy-

zwoitym tempie nawet na P133 bez 3Dfx! Do dźwięku też nie można mieć większych zarzutów. Podczas wybierania opcji menu towarzyszy nam ciekawa muzyczka, a w trakcie meczu słyszymy okrzyki trenera, sędziego i kibiców. Szkoda, że gra nie ma bardziej rozbudowanego menu i dokładnych, 22-osobowych składów, ale ponieważ te braki zostały wynagrodzone bardzo ciekawą rozgrywką, można je wybaczyć. Zatem — wybaczam.

PRODUKCJA: Take 2

WYMAGANIA: P120, 16 MB RAM, 65 MB HDD, Win95, CD-ROM x4

UWAGI: Jeśli komuś jeszcze mało piłki, grać w 3 Lions, a nie na boisku

Micro Machines v3

Zawodnik jest już przy chipsach, wchodzi w ostatni wiraż, proszę państwa! Zarzuciło go, miód lepi się do opon... koniec marzeń o zwycięstwie.

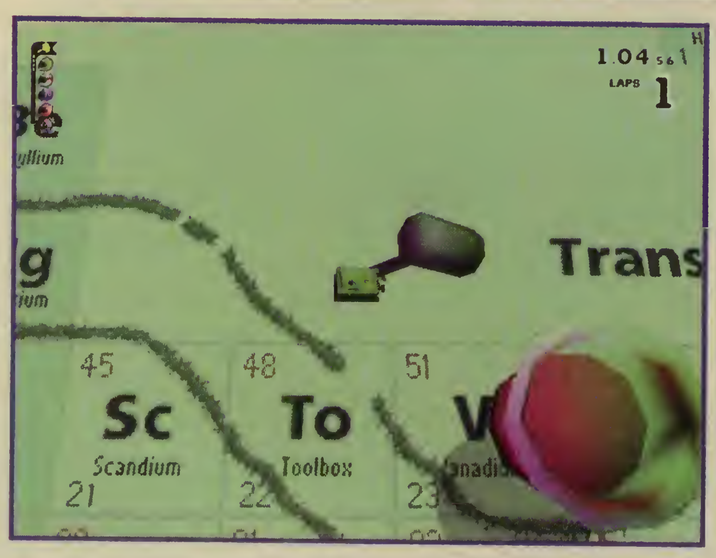
Na początek walę skruchę: do pierwszych gier z serii MICRO MACHINES i im podobnych podchodziłem raczej dość sceptycznie. Samochodziki ścigające się po stołach? Widok z góry? I to mają być wyścigi? Eee tam, to ja już włączę TEST DRIVE. Aż tu nagle do gry wkroczył postęp techniczny i mój punkt widzenia dokonał zwrotu o 180 stopni. Tak, trójwymiarowe samochodziki to jest to!

MICRO MACHINES, jak każdy wyścig, stara się przyciągnąć potencjalnego gracza jak największym bogactwem i zróżnicowaniem. I to w każdej kategorii. Zacznijmy od pojazdów.

Do wyboru jest ponad trzydzieści maszyn. Celowo nie piszę „samochodów" — te bowiem, przynajmniej w klasycznej, wyścigowej postaci, są w zdecydowanej mniejszości. Ścigać się można natomiast niemal wszystkim, co ma cztery koła (nie licząc motorówek). Mamy więc do dyspozycji samochody wyścigowe, autobusy, wywrotki, czołgi, samochodziki bungee, transportery opancerzone, ciężarówki, monster trucki, bolidy Formuły 1, VW garbusa, autobusy szkolne i wiele, wiele innych. Największe z nich z łatwością zmieściłyby się w pudełku po zapałkach. Do części z tych pojazdów uzyskuje się dostęp dopiero po zajęciu pierwszego miejsca w wyścigu, reszta dostępna jest normalnie podczas rajdu.

Jakie są różnice w prowadzeniu, łatwo sobie wyobrazić. Inaczej jedzie się czołgiem, przy pomocy którego można bezproblemowo eksterminować przeciwników (strzelając z armaty lub też, po znalezieniu bonusów, stawiając miny albo rozbijając współzawodników... gigantycznym młotkiem!), inaczej natomiast czuje się człowiek za kierownicą potężnej wywrotki, leniwie wchodzącej w zakręty i odznaczającej się wyjątkowo dużą bezwładnością. Jeszcze inaczej musi zachowywać się kierowca wyścigówki — tutaj bardzo łatwo popaść w przesadę, zbyt długo trzymać gaz przy podłodze i w rezultacie spaść ze stołu. A to boli i zabiera cenne sekundy.

Skoro już jesteśmy przy meblach, należy poruszyć temat–rzekę, jakim są Trasy. To nie pomyłka korekty — Trasy przez duże „T". Czegoś tak niesamowitego, zakręconego i odjechanego wcześniej nie widziałem. Tory wyznaczone są w kilku swojskich sceneriach, takich jak plaża, biurko, ogródek, basen (ciut zaniedbany) czy łazienka. Na stole kuchennym trasa wyznaczona jest przy pomocy ciasteczek,



a w restauracji wytyczają ją malowniczo marchewka z groszkiem.

Tak jest, oto świat, w którym przedmioty codziennego użytku stają się nagle przeszkodami nie do pokonania. Kto po raz n–ty z rzędu, po zbyt szybkim pokonaniu zakrętu, zakleszczy się między ramionami nożyczek czy też utknie w kałuży miodu, ten zrozumie, co mam na myśli. Każdy tor zresztą należy w gruncie rzeczy opanować na pamięć — zwycięstwo za pierwszym podejściem jest niemal niemożliwe.

Gra wygląda prześlicznie (Ale — uwaga — BARDZO mocno pożądana jest karta graficzna z 4 MB RAM — w przeciwnym wypadku gra uruchamia się z o wiele mniejszą ilością szczegółów). Autorom udało się osiągnąć to, co dla wielu jest nie do przeskoczenia — połączyć prostotę grafiki z jej jakością w proporcjach niemal idealnych. W gruncie rzeczy bowiem na trasach nie napotyka się szokująco wielkiej ilości przedmiotów — ot, po prostu otoczenie, jakie każdy może znaleźć u siebie w domu — na przykład śnieżnobiały obrus, na nim zastawa stołowa, sztućce, kilka serwetek i butelka wina. Prawda, że niewiele? A wygląda naprawdę doskonale.

Co do samej jazdy — gra się wyśmienicie. Co prawda opanowanie sterowania samochodem wymaga nieco czasu (jak zresztą we wszystkich chyba wyścigach), ale po wyćwiczeniu palców zaczynamy dopiero odkrywać smaczki gry. Grać można rzecz jasna zarówno samemu, jak też i przeciwko kolegom (oraz koleżankom) — nie muszę chyba dodawać, że ta druga opcja jest o wiele ciekawsza.

No dobra, tyle się narozwodziłem nad zaletami — wypadałoby znaleźć jakieś wady tej gry. Myślę, myślę — już wiem! Irytująca jest konieczność przechodzenia przez cztery ekrany informacyjne po nieudanym zakończeniu wyścigu, zwłaszcza, że na jednym z nich nie można przeskoczyć animacji zawodników, zachęcających do rozpoczęcia rajdu. I to wszystko. Reszta jest na najwyższym poziomie. W pełni zasłużona ósemka. Jest w maszynach małych jakaś siła.

PRODUKCJA: Codemasters

WYMAGANIA: P100, 16 MB RAM

UWAGI: Dawno się tak nie bawiłem!

Wreckin Crew

Nam strzelać nie kazano. Myśmy sami chcieli.

PooH

Wyścigi samochodowe są coraz bardziej realistyczne. Opcje modyfikujące maszynę zajmują czasami po kilkanaście ekranów. Ba, pojawiły się już wyścigi, w których niemalże jedynym zadaniem gracza jest dokręcanie śrubek, szlifowanie silnika i ustalanie składu mieszanki! Ja wolę jednak proste rozrywki i zabawę w likwidację przeciwników.

Gry tego typu częściej spotyka się w wydaniu konsolowym. Do najsłynniejszych (i zdecydowanie najlepszych) należy MARIO KARTS wydane na Nintendo 64 — w tej chwili niemal niedościgniony ideał, któremu inne tytuły mogą jedynie usiłować dorównać. Gry tego typu na peceta nadal pozostają rzadkością. Nie mogę sobie wręcz przypomnieć, czy w ciągu ostatnich dwóch lat (przy równoczesnym zalewie tradycyjnych wyścigów) wydano taką grę... Nie, chyba nie. Z tym większą ciekawością biorę się do WRECKIN CREW.

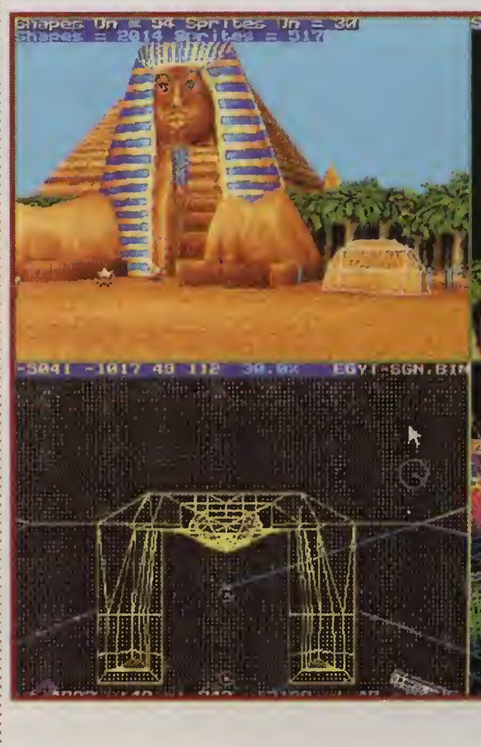
Mogę wcielić się w jedną z ośmiu postaci. Każda z nich prowadzi inną maszynę (zróżnicowane standardowe wyścigowe parametry: przyspieszenie, szybkość maksymalna, przyczepność oraz wytrzymałość karoserii), jak też używa innego uzbrojenia. Tak jest — broń to wyjątkowo istotny element gry. Każda z postaci dysponuje trzema narzędziami zadawania śmierci. Przede wszystkim mam do dyspozycji broń standardową — można nią strzelać przez boczne okna samochodu. W zależności od wyboru bohatera perforuję karoserie oponentów klasyczną gwintówką (Ma), zdalnie sterowanymi piorunami (Dr Nitrous) czy też... robi to rottweiler (I.Q.). Każda z postaci dysponuje też dwoma rodzajami uzbrojenia specjalnego, o działaniu zdecydowanie mniej konwencjonalnym. Może to być np. chmura bimbru oszałamiająca wszystkich wokół (Ma), króliczki wyskakujące z magicznego kapelusza wprost pod koła rywali (Sir Cuss) lub miniaturyzacja wrogów (Cain and Able).

WRECKIN CREW to nie eksterminacja w stylu CARMAGEDDEON — dosięgnąć rywala można tylko wtedy, gdy jedzie równolegle do mnie, o jazdę równoległą zaś jest w tej grze dość trudno. Poza tym, nie uświadczysz tu niewinnego mięsa armatniego stojącego na poboczu — zawodnicy są jedynymi w grze elementami natury ożywionej. A propos życia: jest tryb deatchmatch — podczas gry po sieci.

Do mojej dyspozycji oddano 20 torów. Oczywiście nie wszystkie naraz — nowe trasy będą odsłaniane w miarę zdobywania kolejnych pucharów podczas zawodów. W ten sposób można dotrzeć do czterech z pięciu zestawów. Piąty puchar, Challenge Cup, zostaje udostępniony dopiero po zdobyciu czterech kluczy ukrytych na poprzednich torach. W grze ukryto także dwie specjalne postaci — pokonując je zdobywam ich sprzęt. Teraz już nikt nie ośmieli się stanąć na mej drodze.

Trasy pogrupowane są w cztery zestawy tematyczne — Sydney, Nowy Jork, Park Rozrywki oraz rejon Morza Śródziemnego. Trzeba przyznać, że ich wykonanie stoi na naprawdę wysokim poziomie. Trudno tu znaleźć dwa identyczne elementy — każdy kilometr trasy jest jedyny w swoim rodzaju. I pomyśleć, że w dawnych wyścigach miało się wrażenie jazdy przez smętne blokowiska z klocków Lego... W WC naprawdę widać wysiłek grafików dbających o odpowiednie zróżnicowanie otoczenia. Mimo to jednak grafika mogłaby być jeszcze ciut lepsza. To znaczy — nie bogatsza, ale... czy ja wiem, po prostu po przełączeniu na wysoką rozdzielczość SVGA powinna walić po oczach. Nie można jednak uzyskać nic ponad 640x480, więc może zbyt dużo wymagam? No i przydałaby się obsługa jakichś dopalaczy 3D. Wyścigi bez tej opcji AD 1998? Punkt z oceny do tyłu!

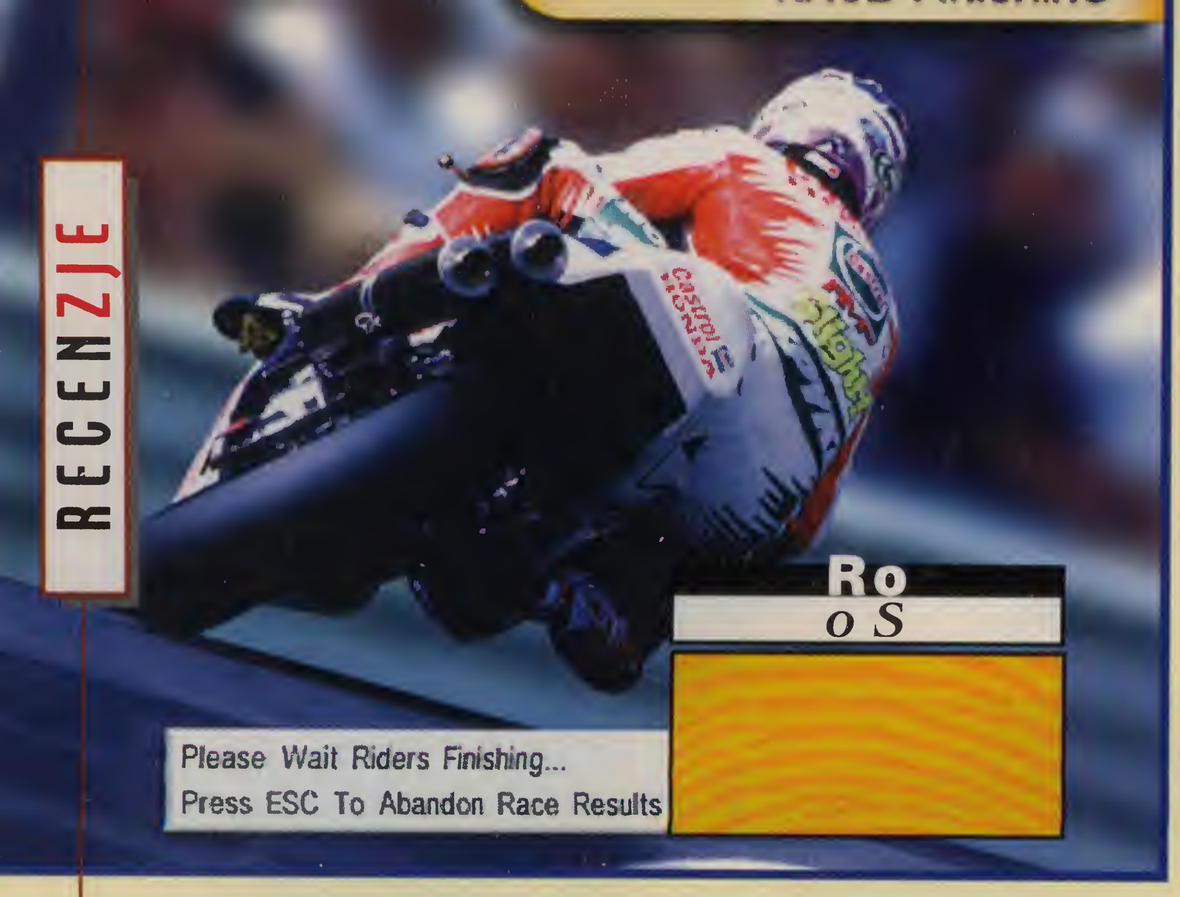
A co do samej jazdy... Ukryte skróty, sekretne poziomy, teleporty, miny, dziesiątki rzeczy do zniszczenia na poboczu... Jednym słowem — jest tu wszystko, czego dusza zapragnie. Oczywiście, potrzeba czasu na opanowanie sterowania pojazdami (ach, przydałaby się trzecia ręka) — ale potem czeka nas już tylko czysta zabawa. Gdyby jeszcze autorzy pomyśleli o wykorzystaniu jakiegoś 3Dfx czy innego PowerVR... Ale i tak jest nieźle! Polecam zwłaszcza tym ścigantom, którym znudziły się wypucowane bolidy NEED FOR THE SPEED czy innej Formuły 1. I miłośnikom rottweilerów.



PRODUKCJA: Telstar

WYMAGANIA: P100, 16 MB RAM

UWAGI: Chyba jednak wolę Mario Karts.



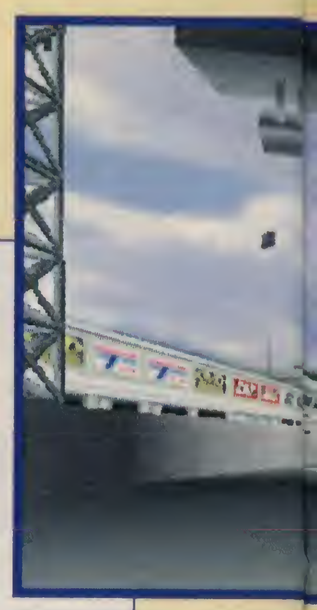
Odziani w skórę twardziele pokonują w zawrotnym tempie kolejne kilometry trasy. Ich stalowe rumaki wkręcają się niczym wiertarki na najwyższe obroty. Panowie unoszą brwi, panie mdleją z wrażenia. Kolejny Grand Prix weekend dobiega końca...

CASTR

Realistyczne symulatory wyścigów motocyklowych można policzyć na palcach jednej nogi. Może nawet na jednym palcu? Zależy, co kto uznaje za realizm... Symulator MOTO RACER, ze swoją doskonałą grafiką generowaną przez pierwsze „monstery", robił niesamowite wrażenie, choć motocykle zachowywały się jak pojazdy z całkiem innej planety. Twórcy CHS postanowili zrobić zupełnie inną grę — bardzo realistyczną, ale w miłej dla oka otoczce. Chyba im się udało. Jest bardzo miła.

Grafika nie pozostawia nic do życzenia. Dla „okaleczonych sprzętowo" istnieje tryb „software" (bez akceleracji), który wygląda całkiem przyzwoicie, choć jest znacznie wolniejszy od wersji akcelerowanej. Właściciele dopalaczy trzeciego wymiaru z kolei, będą w siódmym niebie — rozdzielczość 800x600 dostępna jest nawet na „starym" monsterze.

Dziesięć dostępnych w grze torów wymodelowano bardzo starannie, nie ma problemu z rozpoznaniem, czy jeździmy w Japonii, Tajlandii czy Wielkiej Brytanii. Trójwymiarowe budynki, wzgórza, skały czy wreszcie elementy sygnalizacji ruchu w mieście, dodają grze realizmu i powodują, że naprawdę czuje się prędkość podczas jazdy z 300 km/h na liczniku.



Sterowani przez komputer przeciwnicy wyglądają równie dobrze. Spora liczba polygonów, z których ich wykonano powoduje, że nie ma problemu z odróżnieniem leżącego na poboczu zawodnika od pasącej się nieopodal krowy. Motocykle też nie wyglądają źle, choć nie są żadnym szczególnym osiągnięciem.

Czas powiedzieć kilka słów o tym, co w symulatorze najważniejsze — realizmie. CHS reklamowana jest właśnie jako symulacja i przez pryzmat tych twierdzeń powinno się ją oceniać. Prawdę mówiąc, trzeba się mocno napocić, aby znaleźć coś, do czego można się przyczepić...

Chyba najbardziej denerwująca jest zbyt sztuczna inteligencja innych kierowców. Oni NIE POPEŁNIAJĄ BŁĘDÓW. Jadą po zaprogramowanej na sztywno, optymalnej linii jazdy i mają wszystko w nosie. Nawet jeżeli zdarzy wam się błąd na zakręcie i zbyt mocno zwolnicie, jeżeli będziecie trzymać się optymalnej linii jazdy — nikt was nie wyprzedzi. Sztuczni inteligenci raczej zwolnią niż ominą. Fools...

PRODUKCJA:
Intense Entertainment

WYMAGANIA:
P90, 16 MB RAM

UWAGI:
Na długie, deszczowe, sierpniowe dni.

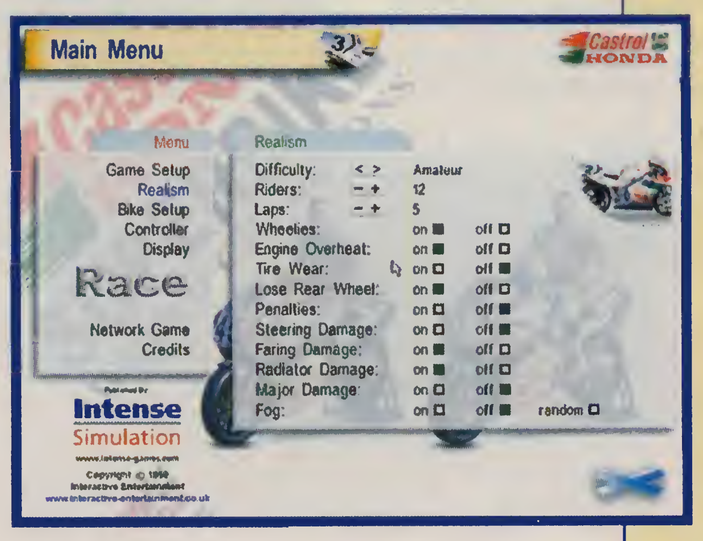
Zachowanie motocykla na torze to już inna bajka. Na najwyższym poziomie trudności (Ace) włączone są wszystkie „przeszkadzacze", a wyłączone „pomagacze". Jeden fałszywy skręt kierownicy i lądujemy na poboczu. Podczas lądowania można uszkodzić układ kierowniczy, złapać gumę, rozwalić silnik. Zupełnie jak w życiu, tylko konsekwencje mniej poważne.

Zgodnie z moim odwiecznym credo, żadnego prawdziwego symulatora nie powinno się profanować graniem na klawiaturze. Lotnicy mają swoje joye z przepustnicami, kierowcy kółka, a motocykliści? Widział ktoś kiedyś motocyklową kierownicę do peceta? Ku mojemu zdziwieniu, bardzo dobre rezultaty daje użycie okrągłej kierownicy. Żeby nie zostać posądzony o kryptoreklamę, niniejszym jawnie zachwalam: kierownica Thrustmastera „Grand Prix 1" kosztuje równowartość 90 dolarów. Kupcie sobie taką. Lepszej nie trzeba. Nawet Hammera udało mi się namówić:) A Hammer widział motocyklową kierownicę...

OL

ONDA

PERBIKE



Na koniec dwa słowa o trybie multiplayer: oprócz standardowego połączenia IPX, jest splitscreen, czyli można grać w dwie osoby na podzielonym ekranie! Na krótkich torach (szczególnie Motegi Oval) zabawa jest naprawdę przednia.

Castrol Honda Superbike to pozycja godna uwagi, nie tylko ze względu na brak konkurencji. Nie jest to może odpowiednik dokonałego, samochodowego F1RS, ale na pewno da wiele godzin świetnej zabawy wszystkim wielbicielom japońskich supermotocykli.

MATTjoystick
MATT
SOLIDNY PARTNER
Łódź, ul. Wigury 15, tel. (0-42) 36 59 24
SOLIDNY PRODUCENT
SOLIDNYCH JOYSTICKÓW
DO KOMPUTERÓW I KONSOL
PC-KEYSTICKI (nakładki drążkowe na klawiaturę)
NOWOŚĆ!
Bełchatów AWEX s.c. (0-44) 32 95 23
Białystok A-Z COMPUTER'S s.c. (0-85) 44 16 90
Gdańsk AMI-COMM (0-56) 32 10 44 w. 8, 28
Gdańsk AR-MEDIA sp. z o.o. (0-58) 55 34 340
Katowice BASTA s.c. (0-32) 51 77 92
Kraków F.H. JASTA (0-12) 25 76 66 w.102
Krosno Odrzańskie P.P. MEDAR (0-68) 83 53 88
Kielce UNISERWIS (0-41) 287 92
Lublin XYZ s.c. (0-81) 73 63 23
Olsztyn F.H. ALMA (0-89) 27 47 75
Opole AB-WAL Export-Import s.c. (0-77) 74 64 43
Piła P.P.U.H. PIXEL (0-67) 12 70 24
Poznań HURT-DETAL RYSZARD FRANCZAK (0-61) 67 74 57
Rzeszów F.H. AVALON s.c. (0-17) 52 27 07
Szczecin P.P.H. WIZFON 4 s.c. (0-91) 82 04 41
Świdnica DYSKLAND s.c. (0-74) 25 24 58
Toruń F.H. ULMAR s.c. (0-56) 29 11
Wałbrzych A.H. ELEKTRO-POL (0-74) 786 81 w. 27
Warszawa BURO HANDLOWE - STAWICKI s.c. (0-22) 632 64 2
Wrocław WALDI sp. z o.o. (0-71) 32 52 458
Tychy TEDEOBIT (0-32) 127 69 75

hi-tec KaYteck

TEAM APACHE

Symulatory lotnicze nie muszą być zawsze trudne i realistyczne. Niekiedy trafiają się perełki — gry osadzone w lotniczych realiach, które oferują piekielnie urzekający klimat. Gry takie jak TEAM APACHE.

KOMU BIJE DZWON?

Drżyjcie narkotykowi baroni, polityczni wichrzyciele, skorumpowani politycy i żądni władzy biznesmeni, powiązani ze światem przestępczym więzami mocniejszymi niż cumy okrętowe. Oto nadlatują dzielni amerykańscy chłopcy w swoich AH-64 Apache, by obrócić waszą potęgę w zgliszcza. Oczywiście, dowódcą owych wspaniałych pilotów jesteś ty — doskonale wyszkolony oficer o wzorowym przebiegu służby i drapieżnym charakterze. Pod swoją komendę dostajesz zespół uderzeniowy, wchodzący w skład sił szybkiego reagowania. Wielkimi transportowcami przemierzasz pół świata, by rozbić bazę niedaleko miejsc, gdzie dzieje się bardzo, ale to bardzo źle. I co dalej?

Dalej jest już cudowna jazda bez trzymanki. Gra rozgrywa się na dwóch płaszczyznach. Pierwszą jest dowodzenie strategiczne i zarządzanie wszelkimi zasobami bazy bojowej, zaś druga to czysta przyjemność lotu śmigłowcem i dowodzenia na szczeblu taktycznym.

CHWILA MYŚLENIA

Niestety, nie wiedzieć czemu, wujek Sam nie dał ci nieograniczonego zestawu środków usuwających raz a dobrze przeciwnika z powierzchni planety. Ba, powiem więcej: mimo iż jesteś chlubą całej amerykańskiej armii, to wyposażenia dostajesz całkiem niewiele! Z początku wydaje się, że możesz przez rok prowadzić niezłą wojenkę, ale w trakcie działań bojowych szybko pojmiesz, że nie ma tak dobrze. Zasoby uzbrojenia i wyposażenia topnieją w zastraszającym tempie. Już po kilku lotach pełnym kluczem złożonym z sześciu maszyn dojdziesz do wniosku, że te same zadania trzeba wykonywać jedną parą śmigłowców. Podczas jednego lotu sześć maszyn zużywa tak nieprawdopodobną ilość amunicji, że po kilku akcjach mógłbyś już tylko zrzucać

z helikopterów na łeb wroga stałe elementy bazy, takie jak na przykład... latarnia. Podobnie szybko docenisz możliwość planowania misji. Z początku przyjmuje się taktykę wkurzonego nosorożca — trasę lotu od bazy do celu wyznaczasz prostą linią i niech tylko ktoś wychyli łepetynę z jakiejś dziury — od razu odstrzeliwujesz ją precyzyjnie prowadzonym przez promień laserowy pociskiem HELLFIRE. Jednakże, takie działania oznaczają straty — a te bardzo trudno uzupełnić. Dlatego, z zadania na zadanie coraz więcej czasu będziesz poświęcał na planowanie misji. Może wykorzystać koryto rzeki, a może schować się za górami... Zwróć uwagę, że możesz tworzyć szyki bojowe zmieniane w trakcie lotu. Niezwykle szybko okazuje się, że zdrowa dawka wyobraźni jest niezwykle wskazana.

PRODUKCJA: Eidos Interactive

WYMAGANIA: P166, 32 MB RAM

UWAGI: Fajny, prosty symulator

siebie, że się psują, szczególnie gdy ktoś do nich strzela. Uszkodzenia można reperować, ale trwa to strasznie długo — wpierw musisz czekać na transport części, a później czeka cię długi postój w hangarze. Jaki z tego wniosek? — Nie szarżuj niepotrzebnie. Szarżuj tylko w razie potrzeby.

I DŁUŻSZA CHWILA DZIAŁANIA

Kiedy już wszystko zaplanujesz, pora przestać bawić się w pana kierownika bazy i przystąpić do tego, co tygrysy lubią najbardziej. Z braku tygrysicy, mam na myśli wykonanie zadania bojowego. Rozkazy ogólne otrzymujesz z tak zwanej „góry". Jednak oficerowie sztabowi mają to do siebie, że na ogół są kompletnymi idiotami. Jeśli trafi się w sztabie jakiś inteligentny koleś, to i tak będzie z niego mało pożytku, gdyż rychło przejdzie do sektora prywatnego. Tak więc góra mówi: do zrobienia jest to i to. Koniec. Kropka. Ty musisz owe lakoniczne zadanie przeobrazić w sprawnie zaplanowaną misję bojową — dobór uzbrojenia, pilotów, maszyn, taras marszowych itd., itd. Krótko mówiąc, chwila myślenia przed działaniem.

Kiedy już jesteś na płycie lotniska, pozostają stare, dobrze znane problemy — sztuka pilotażu i tajniki taktyki bojowej. Pilotaż ułatwiają algorytmy zarządzające symulacją. Projektanci przyszli graczom z pomocą i AH–64 prowadzi się niezwykle łatwo. Do tego dochodzi zaskakująco skuteczny autopilot i tryb automatycznego zatrzymania i przejścia w zawis, zatrzymujący twojego stalowego rumaka w miejscu sprawniej niż policjant drogówki na trasie gdańskiej. Symulator jest bardzo widowiskowy. Autorzy gry postarali się, by lot i walka była bardzo plastyczna. Efektowne wybuchy i eksplozje trafianych celów można podziwiać wielokrotnie. Ten symulator ma przede wszystkim bawić i robi to znakomicie. Gra jest bardzo wciągająca i urzekająca. W dodatku bardzo łatwa kontrola gry pozwala oddać się rozrywce praktycznie wszystkim adeptom sztuki lotniczej. Tutaj nie trzeba studiować grubych podręczników. Po prostu wsiadasz, lecisz i rządzisz. Chociaż, z tym rządzeniem bywa różnie...

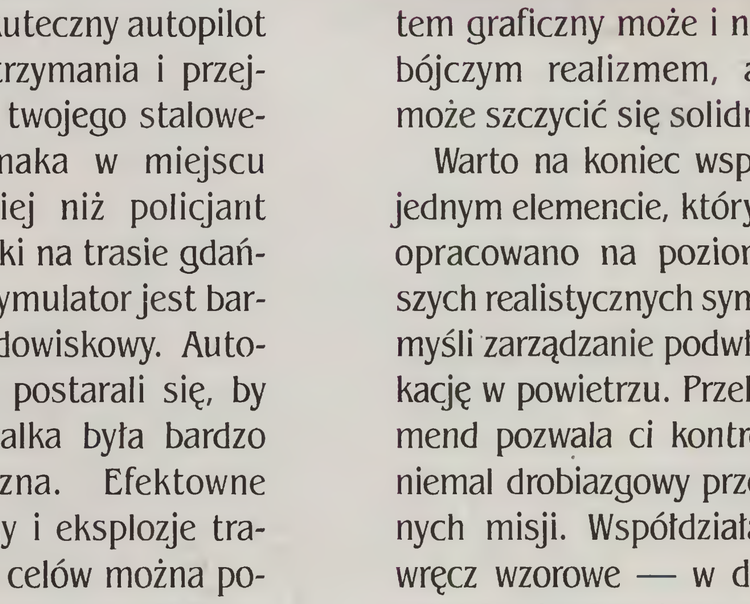
Klimat symulacji przypomina nieco starą, dobrą, uroczą grę — LHX ATTACK CHOPPER. Tam też liczyła się przede wszystkim dobra zabawa. Ale dobra zabawa nie oznacza chaotycznego wystrzeliwania setek rakiet. Mimo że gra zawiera liczne uproszczenia, to wszelkie podstawowe prawa symulacji zostały zachowane. Efektowność walk lotniczych na szczęście nie została stworzona kosztem zdrowego rozsądku. TEAM APACHE nadal jest symulacją, tyle że łatwiejszą, prostszą. Można powiedzieć, że jest to symulator popularnonaukowy.

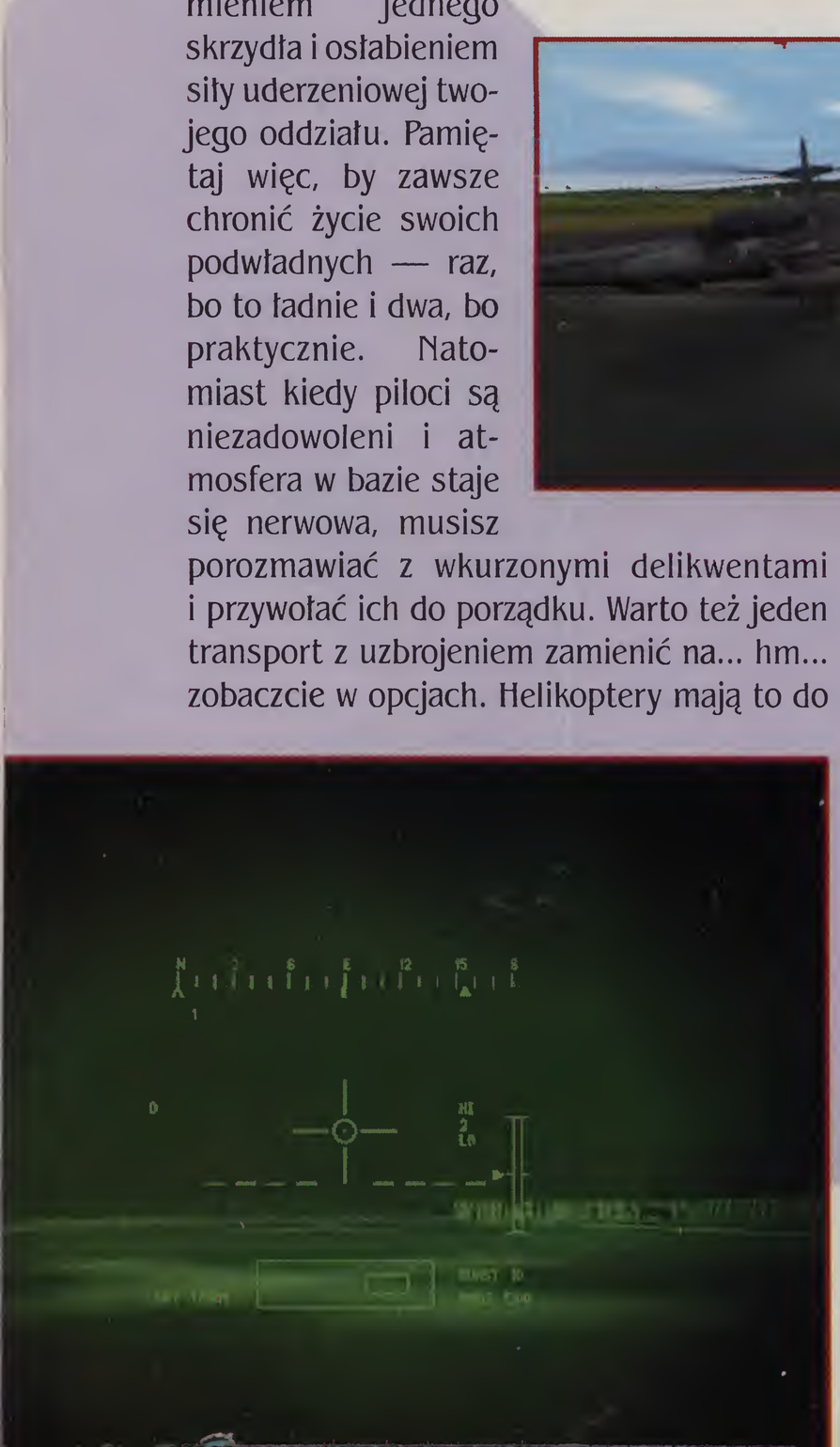
Grafika jest bardzo fajna. Plastyczna, bardzo miła dla oka, w wielu miejscach niezwykle widowiskowa. Spójrzcie na screeny — zaoszczędzę sobie na przymiotnikach. Warto tylko wspomnieć, że gra pracuje niezwykle płynnie. Praktycznie w ogóle nie pojawiają się nieprzyjemne skoki czy jakieś dzikie wariacje. System graficzny może i nie cechuje się zabójczym realizmem, ale z pewnością może szczycić się solidnym wykonaniem.

Warto na koniec wspomnieć o jeszcze jednym elemencie, który w TEAM APACHE opracowano na poziomie najdoskonalszych realistycznych symulacji — mam na myśli zarządzanie podwładnymi i komunikację w powietrzu. Przebogaty zestaw komend pozwala ci kontrolować w sposób niemal drobiazgowy przebieg poszczególnych misji. Współdziałanie pilotów jest wręcz wzorowe — w dodatku wszystkie komendy i komunikaty są, jak to się mówi, „mówione". System dźwiękowy doskonale doprawia i tak niezły klimat gry.

Jeśli zwykłeś czytać tylko podsumowania recenzji, to trafiłeś na właściwy kawałek, oto ono: TEAM APACHE to uroczy, prosty symulator w którym trzeba i trochę pomyśleć i można nieźle się zabawić. Polecam.

Jeszcze gorzej ma się sprawa z pilotami i o niebo droższymi od nich helikopterami. Piloci mają dwie nieznośne cechy — po pierwsze, giną na polu walki, a po drugie — bywają niezadowoleni. W pierwszym przypadku nie bardzo masz jak działać. Śmierć pilota jest trudno odwołalna i w ogóle ma wiele cech ostatecznych — najlepiej napisać dwa listy — do rodziny z kondolencjami i do sztabu po uzupełnienia. Pamiętaj jednak, że Ameryka to duży kraj, ale znowu tak wielu szaleńców gotowych pojechać na wojnę tam nie mieszka, szczególnie szaleńców potrafiących perfekcyjnie pilotować jeden z najnowocześniejszych śmigłowców bojowych świata. Często się zdarza, że odpowiedź ze sztabu jest negatywna — wtedy masz niewątpliwy problem. Pilota nie da się zastąpić gumową lalką, a i samoprowadzącego się AH-64 jeszcze nie wymyślono. Kończy się to wszystko uziemieniem jednego skrzydła i osłabieniem siły uderzeniowej twojego oddziału. Pamiętaj więc, by zawsze chronić życie swoich podwładnych — raz, bo to ładnie i dwa, bo praktycznie. Natomiast kiedy piloci są niezadowoleni i atmosfera w bazie staje się nerwowa, musisz porozmawiać z wkurzonymi delikwentami i przywołać ich do porządku. Warto też jeden transport z uzbrojeniem zamienić na... hm... zobaczcie w opcjach. Helikoptery mają to do siebie, że się psują, szczególnie gdy ktoś do nich strzela. Uszkodzenia można reperować, ale trwa to strasznie długo — wpierw musisz czekać na transport części, a później czeka cię długi postój w hangarze. Jaki z tego wniosek? — Nie szarżuj niepotrzebnie. Szarżuj tylko w razie potrzeby.





FREESPACE THE GREAT WAR

otychczasowe edycje gry DESCENT rozgrywały się w ciasnych pomieszczeniach i plątaninie tuneli wielkich baz kosmicznych. Teraz pojawia się FREESPACE — symulator walk kosmicznych na miarę kultowego WING COMMANDER.

THE ABYSS

DESCENT FREESPACE opracował ten sam zespół VOLITION, który tworzył kolejne klasyczne odcinki DESCENT. Twórcy zapewniają, że poświęcili dwa lata pracy, by stworzyć absolutnie najdoskonalszy symulator walk kosmicznych jaki dotychczas wydano na PC. Mam wątpliwości, czy jest to najdoskonalszy symulator. Jednak z pewnością mogę powiedzieć, że mamy do czynienia z bardzo dobrą grą.

Pierwszym urzekającym elementem jest środowisko, w którym toczy się bój. Mam na myśli oczywiście czarną próżnię, którą twórcy gier muszą ubarwiać, żeby wyglądała efektownie. Graficy tworzący FREESPACE z pewnością znają się na ubarwianiu.

Jak wiadomo, człowiek ma niezwykłą predylekcję do zaśmiecania otoczenia, w którym choć raz się pojawi. Eksploracja przestrzeni międzygalaktycznej, oprócz oczywistego zagospodarowania nowych przestrzeni, wiązała się z zaśmieceniem całego znanego kosmosu. Wykonując swoje zadania, co rusz napotykasz mniejsze lub większe odpady, zniszczone urządzenia czy

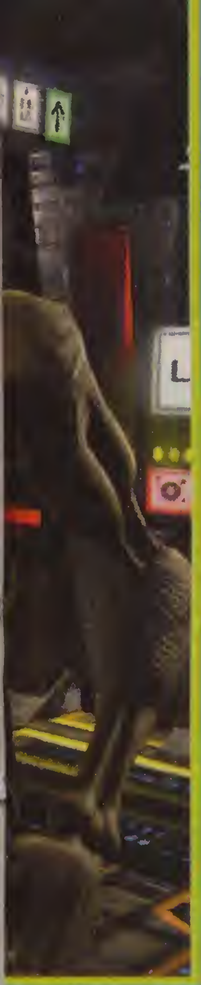
resztki bojowych pojazdów, które kiedyś nie wytrzymały próby walki. Przy okazji, owe „śmieci" sprytnie wykorzystano do stworzenia wrażenia ruchu. W czarnej próżni, w warunkach nieważkości, praktycznie nie ma znaczenia z jaką prędkością porusza się twój statek — i tak masz wrażenie, że stoisz w miejscu. W grze zaś tym szybciej lecisz, im szybciej poruszają się elementy znajdujące się blisko ciebie — przede wszystkim różne kosmiczne odpady (niewątpliwie nawet „odpady atomowe" jak śpiewa artysta). Dalszy plan to oczywiście planety, gwiazdy, galaktyki, mgławice i co tam jeszcze Wielki Wybuch stworzył. Wszystko przepiękne, kolorowe, przemyślane i ładnie skomponowane. Oczywiście, mowa o wersji na 3Dfx. D3D jest g... (3D) warta.

Jednak sam wygląd kosmosu nie jest tą najmocniejszą stroną oprawy graficznej. To co sprawia, że masz ochotę pomodlić się do twórców gry, to obraz walki oraz opracowanie wszelkich pojazdów. Walce towarzyszy plejada różnorakich oszałamiających efektów. Wybuchy, promienie, wyładowania energetyczne, pióropusze rakiet, strzały z różnych broni, rozpadające się małe myśliwce i eksplodujące olbrzymie jednostki bojowe. Przy takim fascynującym pokazie fajerwerków i majstersztyków graficznych łatwo zapomnieć, że żaden z tych efektów w prawdziwym kosmosie nie miałby szansy zaistnieć. Ale co tam: jak mawiają komentatorzy Mundialu — liczy się przede wszystkim widowisko. A to w DESCENT FREESPACE jest naprawdę imponujące. Są więc igrzyska... a co z chlebem?

GO, GO, GO

Lot myśliwcem kosmicznym jest niezwykle prosty i przyjemny do momentu, w którym zacznie ktoś do ciebie strzelać. Wtedy DESCENT FREESPACE pokazuje swoje symulatorowe pazurki. Pod względem skomplikowania symulacji, produkcja VOLITION bliższa jest jednak starym dobrym symulatorom z LucasArts (X-WING i TIE FIGHTER) niż wysokobudżetowym grom ORIGIN z komandorem Blairem na pokładzie (mowa o WING COMMANDER).

Symulatorowy klimat tworzy kilka elementów. Po pierwsze, wykonywane misje mogą mieć różny przebieg. Przed misją oczywiście otrzymujesz rozkazy. Są one jasno przedstawione, ale często zawierają alternatywne rozwiązania. Rozwój sytuacji na polu walki określi, które z poleceń będą naprawdę istotne, a o których będziesz mógł po prostu zapomnieć. Poza tym, autorzy starali się wprowadzić nieliniowy rozwój sytuacji strategicznej. I faktycznie, w dużej mierze im się to udało! DESCENT FREESPACE nie jest kolejnym zestawem misji do jednorazowego wykonania, których po raz drugi nie ma sensu zaczynać. Twórcy gry nie wprowadzili ścisłej narracji (jak w WING COMMANDER), co też owocuje zestawem losowo ge-



nerowanych misji. Tutaj wszystko zależy od twoich osiągnięć — gdy jesteś dobry i wykonujesz zadania, to sytuacja rozwija się pomyślnie; gdy dajesz tyły, to przeciwnik umacnia swoje pozycje. Trzeba przyznać, że komputerowi sztabowcy mają spory zakres inwencji twórczej, czekają cię więc różnorakie zadania. Głównie będziesz odgrywał (jakże miłą) rolę odważnego gwiezdnego asa, ale często też otrzymasz do wykonania misję zwiadowczą lub szpiegowską. Będziesz osłaniał konwoje i atakował wielkie jednostki przeciwnika. Jednym zdaniem — będziesz uganiał się po całym znanym kosmosie i udowadniał wszystkim, jaki to jesteś wielozadaniowy mikser.

Projektanci symulacji wprowadzili do gry rozbudowane opcje współdziałania różnorakich jednostek. (Słusznie: na współczesnym polu walki komunikacja i koordynacja odgrywa zasadniczą rolę, a za kilkaset lat rola współdziałania z pewnością wzrośnie.) Podczas lotu możesz komunikować się z większością maszyn będących w pobliżu. Oprócz standardowego wyzywania przeciwników od najgorszych, masz też możliwość wezwania wsparcia lub jednostki ratowniczo–naprawczej. Poza tym, kluczowe znaczenie dla powodzenia wielu misji będzie miało twoje sprawne współdziałanie z innymi jednostkami.

Standardem w symulatorach kosmicznych zmagań jest możliwość atakowania określonego podzespołu na statku przeciwnika. W DESCENT FREESPACE opcja ta jest wykorzystana najpełniej. Wrogą jednostkę możesz pozbawić jedynie uzbrojenia, możesz także ją wyłączyć bez zniszczenia lub zatrzymać (niszcząc silniki). Walka z większymi jednostkami to już czysta wirtuozeria w atakowaniu poszczególnych modułów. Musisz wybierać pomiędzy generatorami osłon siłowych, strzelającymi wieżyczkami, a może tak walnąć między oczy — w mostek? Podczas walki musisz niezwykle uważać, gdyż twórcy gry dość pedantycznie opracowali zestaw zdarzeń, które mogą wysłać cię na łono Abrahama. Niekoniecznie musisz oberwać rakietą w kabinkę, żeby zakończyć grę. Bardzo niebezpieczne są np. zderzenia myśliwców gwiezdnych. O ile pilotujesz jednostkę wyposażoną w silny generator osłon, czeka cię jedynie znaczna utrata ochronnego pola siłowego; jeżeli jednak masz słabe osłony lub jesteś ich w ogóle pozbawiony, lepiej od razu wyskakuj z maszyny. Bardzo niebezpieczne są ataki na duże statki kosmiczne. Gdy już uporasz się z obroną przeciwnika i jesteś gotów wysadzić wszystko w powietrze (sorry, miałem na myśli próżnię) to uważaj, by siła eksplozji nie objęła i ciebie — wtedy bowiem wzbogacisz pokłady kosmicznego pyłu.

Przed każdą misją dokładnie przeanalizuj odprawę. Oficer dyżurny spokojnym głosem objaśnia najważniejsze cele misji. Musisz je zapamiętać i zrozumieć, gdyż DESCENT FREESPACE nie jest strzelaniną — tutaj liczy się wykonanie zleconych zadań, a nie nabijanie licznika zestrzelonych przeciwników. Z tego samego powodu niekiedy warto salwować się ucieczką. Lepiej oszczędzić podwładnych, niż wdać się w bezowocny, morderczy bój.

ŁODLOT

DESCENT FREESPACE jest grą bardzo fajową. Wciągającą, rzetelnie przygotowaną, solidnie opracowaną. Jedynym jej minusem jest, że tak naprawdę jest to jedynie kompilacja starych, dobrych pomysłów w perfekcyjnej oprawie technicznej. Dlatego mamy 7, choć wielu krzyknie, że powinno być wyżej. To doskonały tytuł zapewniający świetną rozrywkę, ale widać w nim przede wszystkim postęp techniczny, a nie nowatorstwo rozwiązań. A ważny jest i pomysł, i jego wykonanie.

PRODUKCJA: Parallax Software/Interplay

WYMAGANIA: P133, 32 MB RAM

UWAGI: Zmagania kosmiczne w realistycznym wydaniu

Net Seller Sp. z o.o.

ZMODERNIZUJEMY BĄDŹ PRZYJMIEMY W ROZLICZENIU TWÓJ KOMPUTER !!!

Nasz Sklep: www.netseller.com.pl

NET SELLER sp. z o.o. 00-061 Warszawa
ul. Marszałkowska 140 lok. 39 II p.
50m od kina BAJKA (po lewej str.)
tel. 828 23 19/20, 828 45 40
fax (0-22) 828 23 16
e-mail: info@netseller.com.pl

NET KOMPUTERY
Cennik z 6 lipca 1998

Komputery NET-C z procesorami IDT i IBM z MMX
Zestaw zawiera:
NET C:
• płyta główna TX Pro PC Chip 512c • karta muzyczna • karta graficzna S3 Trio 64 1(2) MB • CD Rom x24 • 16 MB Ram EDO • obudowa Mini Tower • FDD 3,5" • procesor • wentylator • klawiatura • procesor IDT w C18/C20/C22 • procesor IBM w C23/C26 • brak dysku twardego

	netto	brutto
Komputer NET C 10	864	1066
Komputer NET C 20	885	1080
Komputer NET C 22	942	1150
Komputer NET C 23	895	1092
Komputer NET C 26	978	1193

Komputery NET ADEN z procesorem AMD K6 i "3D" z MMX
Zestaw zawiera:
NET "ADEN":
• płyta główna TX Pro PC Chip 512c • karta muzyczna • karta graficzna S3 Trio 64 1(2) MB • CD Rom x24 • 16 MB Ram EDO • FDD 3,5" • obudowa Mini Tower • procesor • wentylator • klawiatura • brak dysku twardego

	netto	brutto
Komputer NET Aden 23	948	1157

płyta główna V3 Azza 83MHz z AGP • karta muzyczna • reszta j.w.

Komputer NET Aden 26	1149	1402
Komputer NET Aden 30	1295	1580
Komputer NET Aden 26 3D	1285	1567
Komputer NET Aden 30 3D	1395	1702

Komputery NET ITON z procesorem INTEL Pentium z MMX
Zestaw zawiera:
NET "ITON":
• płyta główna TX Pro PC Chip 512c • karta muzyczna • karta graficzna S3 Trio 64 1(2) MB • CD Rom x24 • 16 MB Ram EDO • FDD 3,5" • obudowa Mini Tower • procesor • wentylator • klawiatura • brak dysku twardego

	netto	brutto
Komputer NET Iton 20	1017	1241
Komputer NET Iton 23	1058	1290

Komputery NET ITON-2 z procesorem INTEL Pentium II z MMX
Zestaw zawiera:
NET "ITON" P2:
• płyta główna PII AT LX ATrend AGP • karta muzyczna • karta graficzna S3 Virge 2(4) MB • CD Rom x24 • 32 MB DIMM • FDD 3,5" • obudowa Mini Tower • procesor Pentium II • wentylator • klawiatura • brak dysku twardego

	netto	brutto
Komputer NET Iton-2 23	1771	2160
Komputer NET Iton-2 26	1907	2327
Komputer NET Iton-2 30	2343	2858
Komputer NET Iton-2 33	2753	3359

wersja ATX= płyta główna P-II BX Tekram ATX • obudowa ATX • klawiatura PS • reszta j.w.

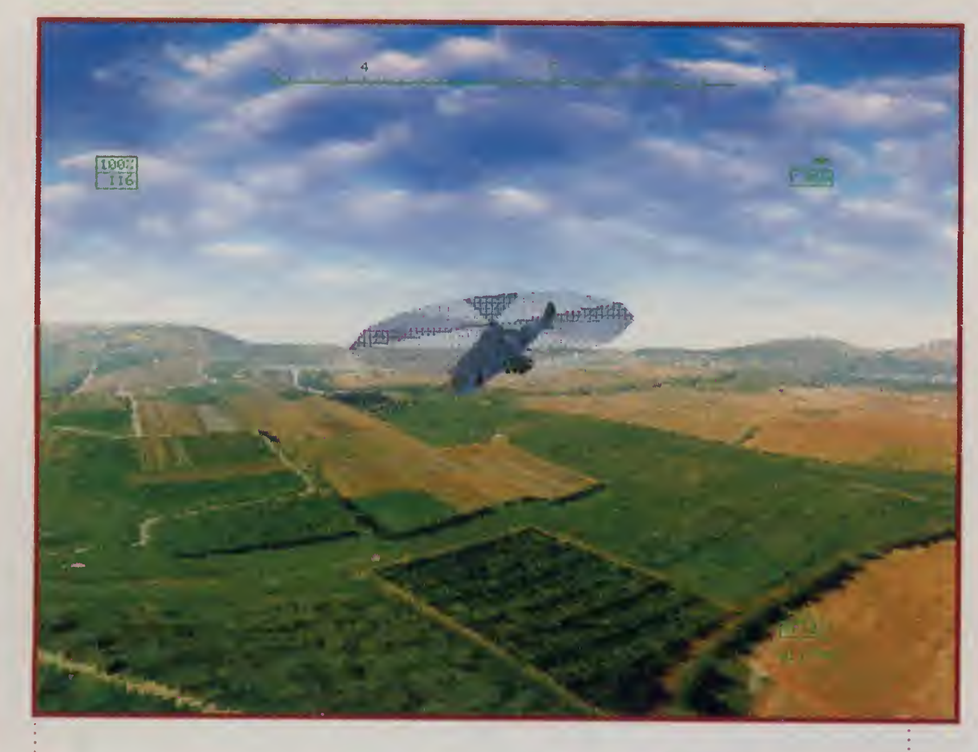
Komputer NET Iton-2 35 BATX	3309	4037
Komputer NET Iton-2 40 BATX	4097	4999

	netto	brutto
Dysk 2,1 GB 5,25" Quantum BigFoot CY <12ms - 3600rpm	410	500
Dysk 2,8 GB Diamond MAXTOR 82840 UDMA	459	560
Dysk 3,1 GB Caviar 33200 UDMA <12ms 5200rpm	486	593
Dysk 4,3 GB 5,25" Quantum BigFoot CY <13ms - 3600rpm	558	680
Dysk 6,4 GB 5,25" Quantum BigFoot CY <13ms - 3600rpm	671	818

	netto	brutto
Oprogramowanie Windows '95 CD PL OSR2 OEM	302	369

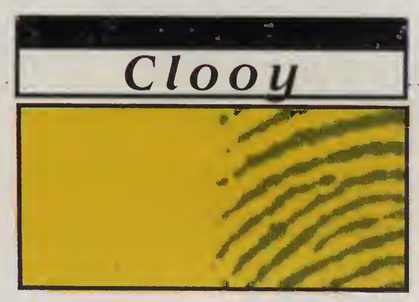
AHX-1

The First Strike Is The Deepest



Firma GT Interactive Software wypuściła właśnie na rynek symulator helikoptera AHX-1. Chociaż wydarzeniu temu nie towarzyszyła wielka promocja, FIRST STRIKE może odnieść sukces!

Clooy



W grę wprowadza dynamiczne intro, z którego dowiadujemy się jak wspaniałą maszyną przyjdzie nam latać. Tytułowy AHX-1 to prototyp helikoptera, który może być przewożony w bombowcu B-2 lub okrętem podwodnym. Może więc brać udział nawet w misjach dalekiego zasięgu! Misje rozegrają się w Kolumbii (gangi narkotykowe), Libii (pułkownik Kadafi) i Rosji (rządzonej przez prezydenta Liebiedia).

Zanim wybierzemy misję bojową, warto skorzystać z opcji treningu. AHX-1 nie jest symulatorem prostym: model lotu oraz inteligencja przeciwników stawiają poprzeczkę wysoko. Dla początkujących problemem będzie nawet utrzymywanie kursu lub lądowanie (szczególnie na okręcie podwodnym).

Po zakończeniu treningu możemy zaczynać karierę. I tu niemiłe zaskoczenie — gra nie oferuje czegoś takiego jak wirtualna jednostka bojowa! Nie poznamy swoich skrzydłowych ani dowódcy, poruszać będziemy się tylko w zwyczajnym menu. Plusem są za to perfekcyjne briefingi do każdego zadania. Autorzy nie tylko zawarli w nich omówienie celów misji, ale także informacje o przeciwniku oraz tło polityczne wydarzeń. Muszę przyznać, że to znakomicie podnosi realizm symulatora.

W czasie walki wspaniale sprawdza się system celowania. Ustawiamy maszynę do lotu w kierunku celu, a następnie na specjalnym ekranie (obraz z kamery na dziobie) namierzamy wroga. Takie rozwiązanie pozwala skupić się na tym co najlepsze, czyli na walce. Każdy nasz sukces komentują przez radio inni piloci. Tą samą drogą dowiadujemy się o zmianie celu misji w trakcie jej trwania. Grając w sieci również my możemy wysyłać komunikaty.

Pole bitwy odwzorowane jest dobrze. Wrogie wyrzutnie i działka mocno utrudniają nam życie, trzeba bardzo uważać, aby wystarczyło amunicji. Nie wystarczy jednak celnie strzelać, ponieważ twórcy AHX-1 często każą nam eskortować kogoś lub niszczyć tylko konkretne instalacje (zasada seek & destroy).

Klawiszologia w symulatorze jest typowa dla gatunku, czyli bardzo obszerna. Nie znaczy to jednak, że nie da się jej opanować. Parę godzin (może dni) i nie będziesz miał kłopotów. Niestety, w czasie lotu niedostępna jest informacja o skrótach klawiszowych, warto więc spisać je sobie przed grą.

Mocną stroną AHX-1 jest grafika. Poczynając od dobrego intro, poprzez piękne, animowane menu, kończąc na realistycznym odwzorowaniu terenu i ślicznych obiektach. Wszystko co widzimy z kokpitu wygląda naturalnie i żywo. Teren przykrywa mgła, po drogach jeżdżą wojskowe jeepy i ciężarówki, a we wsi znajdziemy nawet kościół. Wszystko to zostało szczegółowo odwzorowane i bardzo zróżnicowane. Wybuchy nie są zbyt efektowne (eksplozja naszego helikoptera wygląda wręcz żałośnie), ale mają w zamian za to więcej wspólnego z rzeczywistością. Jest tylko jeden wyjątek, kiedy wybuch może być spektakularny. Dotyczy to sytuacji, gdy przed szybą eksploduje nam pocisk artylerii przeciwlotniczej. Mówiąc w skrócie: robi się wtedy POMARAŃCZOWO! Chcąc zobaczyć wszystkie efekty i detale, musimy mieć szybki komputer, najlepiej z 3Dfx. Takie wymagania mają jednak wszystkie dzisiejsze symulatory.

Dźwięk dobrze pasuje do realiów symulatora. W trakcie misji słyszymy odgłosy silnika, huk wybuchów, głosy innych pilotów itp. Jakość i różnorodność dźwięków można uznać za wystarczające. Nieco gorzej wypada muzyka. Ta z intro i ta z menu jest nieco za prosta. Poza tym — cztery, krótkie i podobne do siebie motywy muzyczne. To za mało!

AHX-1 nie jest symulatorem wybitnym, ale zmieści się w czołówce gatunku. Misje są zróżnicowane, a klimat gry dobry. Wróżę sukces AHX-1 — myślę, że wielu amatorów latania czekało na taki właśnie, nietrudny symulator.

PRODUKCJA: GT Interactive

WYMAGANIA: P166, 16 MB RAM CD-ROMx4

UWAGI: Dobra gra, nie tylko dla znawców.

Ostrożnie z tą siekierą!

STONE AXE

Chciałbyś być wodzem plemienia z epoki kamiennej? Z krzemiennym toporkiem biegać po lasach i tłuc wrogów po zarośniętych czaszkach? Tak? To teraz już będziesz mógł zrealizować swe marzenia. Firma LG Soft wydała bowiem STONE AXE. Jak mówią jej twórcy, jest to RTS połączony z elementami RPG.

Nie wiem dlaczego, na wszystkie takie hybrydy gatunków zawsze patrzę z pewną nieśmiałością, no ale cóż — spróbować warto. Tym bardziej, że — odkąd tylko pamiętam — zawsze chciałem być nieokrzesanym prymitywem z drewnianą maczugą w dłoni. Zapuściłem więc to „cudeńko". Jakież było moje zdziwienie, gdy okazało się, że gra nie wymaga instalacji na twardzielu, tylko sunie z 24-krotną prędkością wprost z mojego cedeka. Już wtedy poczułem, że coś tu śmierdzi. I to wcale nie były moje buty. Będzie zwalniała — szepnąłem i jak się okazało, miałem rację. No dobra, myliłem się: zwalniało tylko intro.

Intro jest zrobione ładnie i wszystko byłoby okej, gdyby nie pewien mały detal. Musimy się domyślać fabuły. Wiesz tylko jedno — jesteś wodzem plemienia z epoki kamienia łupanego (piętą chyba) i musisz przetrwać. I tyle. Jak na wspomniane elementy RPG, to stanowczo za mało. Fabuła fabułą, a grać się chce. Do dzieła więc: do dyspozycji masz na początku tylko sześciu spośród 23 członków gromady. Możesz wybierać ich profesje: lider, patriarcha, szaman, wódz, mag, wojownik, czeladnik, zwiadowca, gończy, zbieracz, łowca. Skoro już wybrałeś, naciskasz „O.K." i jazda. Tutaj zaczyna się RTS plus wspomniane, nieszczęsne elementy RPG. (Przepraszam, że się czepiam, ale już taki jestem i się nie zmienię.) Widzisz swoich ludzi. Figurki są duże i ładnie animowane. Wódz jest olbrzymim spaślakiem z pióropuszem na głowie, od czasu do czasu drapie się po czaszce. Mag robi jakieś dziwne skłony, a zbieracz łazi z jakimś zielskiem. Teraz wspomniane przeze mnie elementy RPG. Na pierwszy rzut oka trudno je dostrzec, ale każda postać ma kilka współczynników — ambicja, klasa itp. Jeśli znajdziesz jakiś przedmiot, np. czarnego grzyba, to możesz go dać komu chcesz. No i to byłoby na tyle. Czas na RTS.

Próżno szukasz surowców na mapie. Ich po prostu tam nie ma. Twoje plemię się rozwija, ale tak właściwie na nic nie masz wpływu. No, może tylko na ustalenie świąt bogów. Na ogół walczysz z zielonym bądź czarnym ludem. Co dziwne, wróg nawet ciebie nie szuka, to ty musisz go znaleźć. I w tym momencie pojawia się pierwszy duży burak — nie możesz produkować jednostek. To co masz musi ci wystarczyć, a przeciwnik, zaświadczam ci, ma tego (cokolwiek to jest) trzy razy więcej. Figurki można grupować, ale lepiej tego nie rób, gdyż gdy wskażesz im jakiś punkt na mapie, rozbiegają się każdy swoją drogą. Pamiętam jak jeden z łowców okrążył całą mapę, mimo że wskazałem mu punkt odległy o jakie pięć centymetrów.

Teraz chwilę o tzw. IQ kompa. Piszę „tzw.", bo inteligencja w tym przypadku jest właśnie taka hm... nienamacalna. Przykład: wróg stoi tuż obok twojej jednostki i jej nie widzi. Podczas ataku twoje jednostki już tradycyjnie się ciebie nie słuchają. Łażą sobie gdzieś, nie wiem, może grzybów szukają albo co?

A teraz — parę słów o grafice. Figurki są ładne ale reszta... No niby wszystko jest: las (nie można do niego wejść), woda (ruchoma), kamyczki (wyglądają trochę jak bobki zająca) i żuberki. O, właśnie — bizony nie dość, że nie uciekają gdy je katujesz, to z bliska przypominają czaszki. Słowem: grafika jest statyczna, a porównując ją z innymi grami RTS nie boję się jej określić jako pochodzącą z epoki kamienia łupanego. Ponieważ w swej krytyce jestem bezlitosny, zajmę się teraz muzyką. Po pierwsze jest jednostajna i usypiająca, nawet nie łupie. A po drugie: nie, nie ma po drugie. Wyłączam mego przyjaciela kompa i idę sobie ociosać kijek. To będzie ciekawsze.

PRODUKCJA: LG Soft

WYMAGANIA: CD-ROM x4 a reszta minimalne

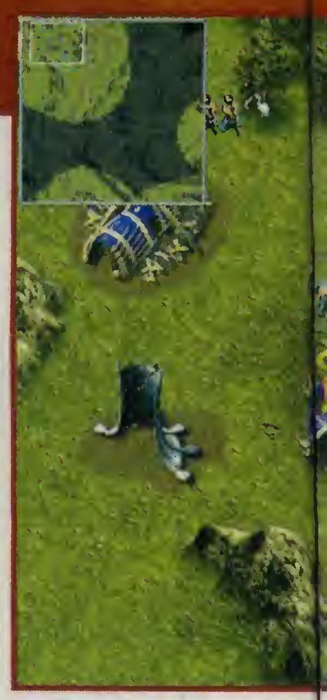
UWAGI: Tylko dla kamieniarzy.

maciooha Kamienny

K K n D 2 Krossfire

później jako bezużyteczne pozostawione na powierzchni, by zniszczały. Machiny jednak nie dość, że nie zniszczały, to jeszcze jakimś cudem uzyskały świadomość i stworzyły własną cywilizację. „Mechaniczni" zaatakowali najpierw Ocalonych, dając tym samym Mutantom czas na odzipnięcie i dozbrojenie, później zwrócili się również przeciw tym ostatnim. Tak więc ostatecznie w nowym konflikcie biorą udział trzy nienawidzące się nacje, z których każda usilnie dąży do eksterminacji dwóch pozostałych.

Pamiętasz Krush Kill'N'Destroy? „Dwójka" jest dużo lepsza.



KRUSH, KILL'n'DESTROY to właśnie ta gra, która nieco więcej niż rok temu rozpoczęła wysyp strategii spod znaku RTS. Nie była może rewelacyjna, miała średnią grafikę i tryb multiplayer pozostawiający wiele do życzenia, ale bitwy wchodzące w skład kampanii były tak ciekawe, że każdy prawdziwy gracz–fan tego gatunku na pytanie rodzica: „Co robisz syneczku." odpowiadał: „Uczę się", po czym szybko ściszał głośniki i rozwalał na biurku jakieś podręczniki. Ale cóż — czas mijał, kurz bitewny opadł, a KKnD, jak każda inna gra, powoli odeszła w zapomnienie. Na szczęście, firma Melbourne House zdecydowała się wydać drugą część tej znakomitej gry i tak, za sprawą KKnD2:KROSSFIRE, znowu zagoszczą na naszych monitorach starzy znajomi: Ocaleni i Mutanci. Zagości też ktoś jeszcze, ale o tym później.

Z intra dowiadujemy się, że poprzednią wojnę wygrali Ocaleni, ale w czasie operacji wojennych środowisko naturalne znowu uległo skażeniu — dlatego zwycięzcy znowu byli zmuszeni zachować się jak krety i zejść pod ziemię. Na powierzchnię odważyli się wyjść dopiero po czterdziestu latach, pewni, że nic oprócz szczątkowego promieniowania im nie zagraża. Nic bardziej mylnego, bowiem pojedynczym sztukom Mutantów udało się przeżyć pacyfikację i przez te wszystkie lata rozmnożyli się do ogromnych ilości. Rozpoczęła się nowa wojna. Dużo bardziej krwawa i brutalniejsza od poprzedniej (w końcu przez te lata technika wojenna szła ciągle do przodu). Ocaleni radzili sobie całkiem nieźle i pewnie starliby Mutantów w proch, gdyby nie pojawiła się trzecia nacja, pragnąca eksterminować wszystkich pozostałych. Były to maszyny używane w czasie pierwszej wojny przez Ocalonych do uprawy roli,

Bitwy będziemy rozgrywać głównie w trzech sceneriach: mieście, stepie i na wyżynach. Ma to spory wpływ na strategię jaką powinniśmy zastosować. W mieście jest ciasno, sporą część terenu zajmują bloki, zdezelowane samochody i inne pozostałości dawnej ludzkiej cywilizacji. Uniemożliwia to rozwinięcie przyzwoitej tyraliery i znacznie zmniejsza możliwości użycia ciężkiego sprzętu, stąd w większości starć brać będą udział połączone siły lotnictwa i piechoty wraz z lekkim sprzętem. Na wyżynach sprawa ma się już trochę lepiej. Teren w dwóch trzecich jest otwarty, a resztę miejsca zajmują lasy i skały. Te ostatnie często tworzą zamknięte tereny z tylko jednym wejściem i trzema, czterema plamami ropy (potrzebne do pozyskiwania energii). Przy takim wejściu, w zależności od rozmiaru, dobrze jest postawić kilka do kilkunastu najlepszych wieżyczek i tym samym stworzyć samowystarczalną osadę, do której zdobycia będą potrzebne naprawdę duże ilości ciężkiego sprzętu. Step natomiast to raj dla tych, którzy kochają ogromne tyraliery, bazy na „otwartym terenie" i ogromne, angażujące nawet do kilkudziesięciu jednostek, bitwy. Na obszernym, praktycznie pozbawionym przeszkód terenie stepu można bez skrępowania używać w każdej sytuacji nawet najcięższych czołgów.

Jeśli już jesteśmy przy broniach, to specjalistom z Melbourne House należą się za nie duże brawa. Jest ich bardzo dużo (średnio sześć jednostek piechoty i dwa razy więcej

pojazdów na stronę, nie licząc tzw. pojazdów kombinowanych.), są różnorodne i wyglądają naprawdę nieźle (zwłaszcza sprzęt latający Mutantów) — choć może nie tak wystrzałowo jak w STARCRAFT, ale o niebo lepiej od złomu z TOTAL ANNIHILATION. Wspomniane jednostki kombinowane, są to transportery opancerzone, które za dodatkową opłatą można wyposażyć w lepszy silnik i (lub) wyrzutnię rakiet. Oczywiście, zamiast wyrzutni można zainstalować inny śmiercionośny sprzęt, ale to naprawdę sporo kosztuje.

Realizm gry jest dużo większy niż we wcześniejszych produkcjach tego typu. Wreszcie ktoś zauważył, że czołg ma ruchomą wieżyczkę (w przeciwnym razie byłby tylko działem samobieżnym) i może, jadąc np. w prawo, odwrócić ją w lewo i dalej prowadzić ogień. Ma to szczególne znaczenie dla tych graczy, którzy tak jak ja preferują wojnę podjazdową. Podobnie sprawa ma się w przypadku transportowców latających: nareszcie są odpowiednio duże i wysypująca się z nich piechota nie zajmuje więcej miejsca niż maszyny. Dużym skłonem w stronę urealnienia rozgrywki jest także wprowadzenie pola widzenia z samolotu dwu– lub nawet trzykrotnie większego od widoku „z ziemi".

Na uwagę zasługuje również zachowanie naszych jednostek pozostawionych samopas na placu boju. Jeśli namierzą w pobliżu jakiś wrogi słaby oddział, to rzucą się za nim w pościg, lecz gdy walka zacznie przesuwać się niebezpiecznie blisko wrogiej bazy (a tym samym wieżyczek) — odpuszczą i powrócą pod opiekuńcze skrzydła swoich instalacji obronnych lub na poprzednie miejsce postoju. Na uwagę zasługuje również inteligencja komputerowego przeciwnika. We wszystkich dotychczasowych produkcjach komputer pchał się do bazy najbliższym wejściem, nie bacząc na gigatony sprzętu jaki tam stoi. W KKnD2 maszynka wybierze wejście z najmniejszą obsadą lub zastosuje atak z kilku stron. Oczywiście, jeśli nasze budynki będą ze wszystkich stron otoczone przeszkodami terenowymi poza jednym miejscem, to cudu nie będzie, ale i tak komputer spróbuje nas jakoś zaskoczyć, np. uprzedzając główne natarcie desantem z powietrza. Sprytny gracz już po kilkunastu godzinach gry będzie znał na pamięć wszystkie zagrywki blaszaka, ale i tak jest to wielki krok naprzód w stronę sztucznej inteligencji.

Twórcy gry pokusili się o wprowadzenie rozwoju technicznego budowli i jednostek. Aby podnieść poziom technologiczny jakiejś budowli, trzeba postawić laboratorium badawcze, w którym nasi naukowcy będą mogli opracować kolejne pięć poziomów technologii, a później przy ich pomocy ulepszyć określony budynek. W czasie upgrade'owania nie będzie on co prawda działał, ale potem... na przykład ARMORY na piątym poziomie umożliwiają budowę takich wieżyczek obronnych, że niech drżą wszyscy, którzy będą chcieli do was zjechać bez pisemnego zaproszenia. A jeśli już jesteśmy przy instalacjach, to wspomnę o sposobie jaki znaleźli twórcy gry na odwieczną bolączkę RTS, czyli wyczerpywanie się surowców. Otóż, posiadając bazę budowlaną na odpowiednim poziomie, można postawić nieograniczoną ilość elektrowni słonecznych i tym samym zapewnić sobie nieograniczony napływ energii, jedynego surowca w grze.

KKnD2 to bardzo dobra, solidna produkcja, zrobiona przede wszystkim pod pojedynczego gracza (rewelacyjna kampania), choć posiada ona również tryb dla wielu graczy. Polecam!

W KKnD 2możemy stanąć po stronie jednej z trzech nacji i pokierować jej poczynaniami w wojnie na wyniszczenie. Do wyboru są:

Ocaleni — ludzie, którzy zdołali przetrwać z niezmienionym kodem genetycznym, chowając się przed skażeniami do podziemnych bunkrów. Siedzieli w nich prawie czterdzieści lat. Kiedy wreszcie skażenie spadło, Ocaleni zdecydowali się wyjść na powierzchnię myśląc, że czeka ich idylla. Czas pokazał, jak bardzo się mylili. Ich jednostki są bardzo zaawansowane technicznie, lecz z uwagi na duże różnice pomiędzy „dzisiejszym" ukształtowaniem powierzchni Ziemi a tym, które pamiętali ludzcy inżynierowie, Ocaleni mają czasem trudności w przeciśnięciu się przez trudny teren.

Mutanci — osobnicy, którzy musieli żyć na powierzchni mimo straszliwego skażenia. Promieniowanie wywołało u nich liczne mutacje. Ich osobnicy często posiadają obie ręce po jednej stronie barku i głowę po drugiej, co wbrew pozorom wcale nie umniejsza ich wartości bojowej. W armii Mutantów służą takie gadziny jak zmutowane mastodonty i przerośnięte osy z ciałem pokrytym w całości śmiercionośnymi gadżetami. Jednostki Mutantów są oczywiście przystosowane do nowego ukształtowania terenu, dlatego przemieszczają się szybko i wejdą wszędzie. Niestety, mają trochę mniejszą siłę ognia od sprzętu Ocalonych.

Roboty — maszyny, które kiedyś umożliwiały przeżycie Ocalonym, dostarczając im pożywienia. I robiły to całkiem nieźle, dopóki ktoś nieopatrznie nie pokazał im filmu z Terminatorem. Wtedy zapragnęły z niewolników zmienić się w rasę panującą. By tego dopiąć, musiały zniszczyć wszystkie biologiczne formy życia. Wiedziały, że jednostki węglowe będą stawiać opór, dlatego od dłuższego czasu samoudoskonalały się konstruując modele, których jedynym przeznaczeniem była walka. Ich jednostki mają największą siłę ognia, ale są toporne i trudno im czasem dotrzeć we wskazane miejsce. Uwaga: Wbrew temu, czego możecie dowiedzieć się z innych źródeł, Roboty również posiadają piechotę.

PRODUKCJA: Melbourne House

WYMAGANIA: P133, 16 MB RAM

UWAGI: Dobry, solidny RTS nastawiony na tryb Single Player.

Industry Giant

Zgniły kapitalizm.
I pachnie jakoś nieświeżo.

Karo
PooH

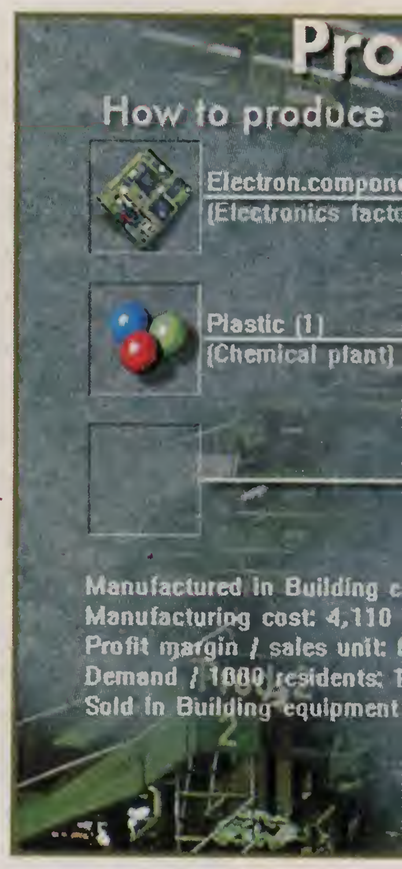
Gdyby gospodarka wolnorynkowa wyglądała tak, jak ją widzą autorzy Giganta Przemysłu, to w takich Katowicach byłoby sto lotnisk, a w każdym kiosku można by kupić tylko jedną gazetę. Trochę dziwna jest ta gra: niby ekonomiczna, niby kapitalistyczna, a przypomniała mi najgorsze czasy socjalizmu kartkowego, kiedy to półki sklepowe ziały pustką. No, ale do rzeczy.

Podstawą naszych poczynań w INDUSTRY GIANT jest produkcja i sprzedaż, a właściwie — odpowiednie połączenie wytwórczości i handlu detalicznego. Cel — osiągnięcie jak największych zysków w określonym czasie. Podstawa to towary — produkujemy je w wybudowanych przez siebie fabrykach, sprzedajemy oczywiście w sklepach, także przez nas wzniesionych. Nie musimy budować natomiast miast (stawiamy jedynie obiekty użyteczności publicznej — place zabaw, kluby sportowe) ani źródeł podstawowych substratów — drewna (kupujemy je w tartaku), metali (stal, miedź, aluminium itd.) — te można nabyć w hucie, kamieni szlachetnych, złota i srebra (kopalnie) oraz plastiku — jego źródłem są fabryki chemiczne. Od lokalizacji owych źródeł surowców zależy zresztą w pewnym stopniu lokalizacja naszych inwestycji. Wiadomo — duże odległości pomiędzy zakładami to wzrost kosztów transportu i spadek zysków.

Produkować można pięćdziesiąt produktów należących do ośmiu kategorii: zabawki, sprzęt elektroniczny, samochody, meble, narzędzia dla majsterkowiczów, sprzęt sportowy, materiały papiernicze oraz... biżuterię.

Grę możemy rozpocząć w kilku „lokalizacjach" czasowych, od roku 1960 począwszy, a na 2040 skończywszy. W każdej z nich znajdziemy coraz bardziej zaawansowaną technikę, zarówno jeśli chodzi o środki transportu, jak też i produkty (np. majsterkowicze w latach '60. posługują się narzędziami elektrycznymi, a w 2012 mogą już nabyć obrabiarki laserowe).

Produkcja części towarów wymaga jednego substratu — w ten sposób powstają na przykład roboty–zabawki (z plastiku) czy narty (z drewna). Inne rzeczy robi się natomiast z maksymalnie trzech surowców, czasami podstawowych, czasami natomiast niezbędny jest etap wcześniejszej obróbki — np. wspomniane podzespoły elektroniczne czy papier potrzebny do produkcji gazet trzeba naj-



pierw wyprodukować w wyspecjalizowanej, oddzielnej fabryce.

Trzecim elementem naszego imperium gospodarczego jest sieć sklepów. Jest ich osiem rodzajów, tyle samo co kategorii produktów. Najlepiej budować je jak najbliżej centrum miasta — tam zapotrzebowanie na wszystkie produkty jest największe. Autorzy gry nie słyszeli chyba o położonych na przedmieściach centrach handlowych — w świecie INDUSTRY GIANT takie instytucje byłyby jedwo wydolne. Ze sklepami związany jest także inny problem: w każdym z nich można sprzedawać JEDEN i tylko jeden produkt. Rozumiem, w stanie wojennym w spożywczym stał tylko ocet, skąd jednak takie ciągoty u autorów z Zachodu? Istniejące w grze sklepy sportowe oferujące jedynie snowboardy czy też sklepy dla majsterkowiczów zastawione drabinami to dość ponura perspektywa...

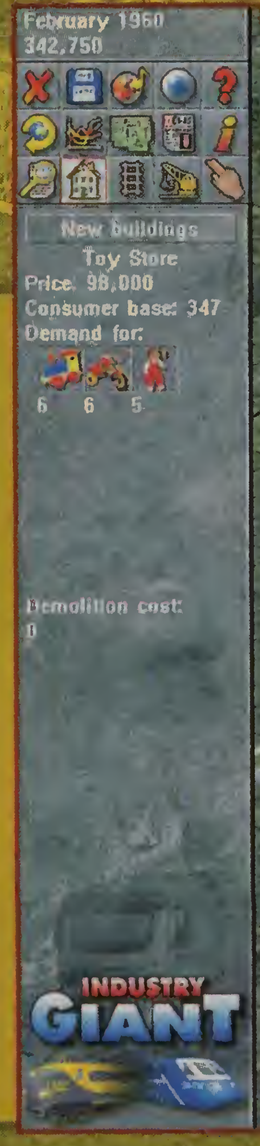
Ostatni element to transport. Towary możemy przewozić przy pomocy czterech środków transportu: ciężarówek, pociągów, statków oraz samolotów. W zależności od zaawansowania gry „w czasie", udostępniane są coraz bardziej zaawansowane technicznie modele. Na przykład w roku 1960 startujemy z lokomotywami rozwijającymi szybkość 30 mil/h, w 2010 natomiast możemy tworzyć połączenia oparte na pociągach magnetycznych rozwijających, niezależnie od ukształtowania terenu, 200 mil/h. Najtańsze w użytkowaniu są ciężarówki. Niestety — mogą one przewozić najwyżej jedną jednostkę ładunku naraz. Najefektywniejsze są natomiast pociągi — na krótkich trasach szybsze nawet od samolotów, można nimi przerzucać duże ilości towarów (spróbujcie na przykład przetransportować miesięczne zamówienie 30 rowerów przy pomocy ciężarówek — katastrofa komunikacyjna murowana).

A oto, jak przedstawia się to wszystko w działaniu. Na początku zaczynamy od czegoś niewielkiego, na przykład fabryczki produkującej plastikowe samochodziki. W tym celu znajdujemy fabrykę chemiczną (dostawcę porcjowanego plastiku), w pobliżu niej budujemy fabrykę zabawek, w mieście natomiast, we w miarę dobrym punkcie, zakładamy sklep z zabawkami. Teraz wystarczy już tylko zapewnić odpowiednie połączenie pomiędzy obiektami.

I w tym momencie napotykamy na jedną z największych wad tej gry — sposób rozwiązania zagadnienia transportu. Każdy z terminali (baza ciężarówek, stacja kolejowa, port, lotnisko) posiada pewną strefę, z której może pobierać towary. Gorzej natomiast, że każdy z budynków (źródło surowców, fabryka, sklep) musi posiadać WŁASNY terminal. Jeśli na przykład mamy fabrykę w odległości dwu kwadratów od huty (a zdarza się to dość często w gęsto zaludnionym terenie), to i tak dla każdego z nich musimy zbudować terminal. Upchnięcie ich w takiej ciasnocie (oczywiście razem z torowiskiem czy siecią dróg) bywa naprawdę bardzo trudne.

Grać można zarówno samemu, jak też i przeciwko konkurencji — komputer, nawet na poziomie podstawowym jest całkiem niegłupi, stosowanie wojny cenowej, reklamowej czy też blokowania inwestycji przeciwnika np. własnym torowiskiem będzie tu koniecznością.

Z tego wszystkiego, co napisałem powyżej, wyłania się wizerunek całkiem przyzwoitej, choć mało realistycznej gry. Dlaczego więc tylko 5? No cóż... przydałoby się ciut więcej opcji ekonomicznych, a przede wszystkim — IG jest wtórne. W 1994 roku wydano bowiem TRANSPORT TYCOON (produkcji MicroProse) — tam to wszystko już było, tyle tylko, że... lepiej wykonane. Fabryki, transport, niemal identyczny wygląd świata... A do tego komunikacja pasażerska czy specjalne zamówienia rządowe. Wtedy INDUSTRY dostałaby może 7. Teraz jednak wymagam o wiele więcej. Kapitalizm mnie rozbestwił...



PRODUKCJA: Interactive Magic

WYMAGANIA: P90, 16 MB RAM

UWAGI: To wszystko już było...

krogeroos III

Caesar 3

Ile można?

Trudno nie zadać sobie tego pytania gdy okazuje się, że sequel znanej nam gry to... ta sama gra co poprzednio, tylko z ulepszoną oprawą graficzną i kilkoma, czysto kosmetycznymi, zmianami.

Od razu wkurzyłem się na firmę Sierra, wydawcę CAESAR 3, ponieważ program instalacyjny „na chama" chciał się zainstalować w podkatalogu SIERRA\CAESAR3 i nie było mowy o żadnym kompromisie. Nieco zbulwersowany, przystąpiłem do dalszej instalacji. Podczas gdy w tle przygrywała klimatyczna muzyka, Sierra spokojnie instalowała na moim dysku oprócz gry niesamowicie ważną aplikację SIERRA UTILITIES, którą bez

mojej zgody wrzuciła do głównego okna MENU START. Nie próbowałem nawet jej stamtąd usunąć, uruchomiłem grę.

Odpalając Cezara III przeżyłem deja–vu. Kto grał w „dwójkę" i gra nie przypadła mu do gustu, nie powinien raczej czytać tego tekstu dalej. Jeśli ktoś jest zagorzałym maniakiem starożytnego Rzymu, fanem CAESAR 2 lub styka się z tą grą po raz pierwszy — niech sobie psuje wzrok do finalnej kropki nad „i".

Grając w trzecią część Cezara (który przerodził się już niemal w serial brazylijski), możemy poczuć się prawdziwym zarządcą kolonii Imperium Rzymskiego. Wykorzystując wrodzone umiejętności myślenia ekonomicznego i czysto strategicznego, będziemy musieli pokazać całemu Rzymowi, a szczególnie jego władcy, jaką intelektualną i militarną potęgą umysłu władamy. Jak to się robi?

Główny ekran gry przedstawiony jest, w wysokiej rozdzielczości, w rzucie izometrycznym, który możemy obracać w czterech kierunkach: rzut

północny, południowy, wschodni i zachodni. Na tym ekranie budujemy naszą kolonię. Na początku powinniśmy ustawić zabudowania mieszkalne, aby dać nieco czasu nowoprzybyłym osadnikom. Teraz czas zapewnić wodę mieszkańcom — bez tego kolonia spłonie nim się obejrzymy. Stawiamy Rezerwuar Wodny blisko rzeki i akweduktem przeprowadzamy wodę do kolejnego zbiornika, tym razem postawionego przy zabudowaniach. Taka konstrukcja nie zapewni wody całej kolonii, więc powinniśmy powiększyć obszar zaopatrywany w wodę stawiając w odpowiednich odstępach fontanny i studnie lub od nowa przeprowadzić w innym miejscu konstrukcję rezerwuaru. Czas zapewnić naszym mieszkańcom spokojne dni i noce poprzez postawienie posterunków gwardzistów, którzy teoretycznie powinni ochraniać naszych mieszkańców przed nieproszonymi gości i przestępcami.

Żywność zapewniamy stawiając farmę, a niedaleko niej spichlerz. Edukacja w naszej „wiosce" to też ważna sprawa, na początku szkoła, a z biegiem czasu uniwersytet i akademia zapewnią naszym mieszkańcom odpowiednio wysokie, rzymskie wykształcenie.

Jak udowodnili amerykańscy uczeni, nie samą pracą (i nauką) człowiek żyje. Powinniśmy zapewnić znużonym życiem codziennym ludziom nieco rozrywki (stawiając np. teatr) i relaksu (różne instytucje usługowe jak np. fryzjer czy łaźnie). Od czasu do czasu powinniśmy przygotować też festiwal jednego z bogów — to przyciąga publikę z sąsiednich osad i gdy przybyłym nasza osada się spodoba, nic nie powinno stanąć im na przeszkodzie, aby się tu osiedlili. Jesteśmy tylko jeszcze jedną, mało znaczącą osadą, musimy więc podnieść swoje znaczenie poprzez handel. Farma, fabryki, warsztaty — wszystkie te i inne budowle przynoszą zyski i wystarczy wybudować doki, aby zacząć handel morski lub po prostu handlujmy drogą lądową. Podpisujemy stosowny traktat i to wszystko, odpowiedni ludzie zajmą się transportem. Dyplomacja i stosunki władca–podwładny to nic innego jak Senat oraz Forum, na którym będą rozstrzygane ważne sprawy kolonistów i karani przestępcy. Mamy wszystko? Potem już tylko patrzymy, jak osada rośnie i rośnie, a czasem klikamy leniwie tu czy tam.

Grafika w trzecim obliczu Cezara stoi na naprawdę wysokim poziomie, szczegółów

jest w niej bez liku, szczególnie w rozdzielczości 800x600 i większej. Muzyka i dźwięki tworzą śródziemnomorski klimat. Przesuwając kursor po mapce słychać charakterystyczne odgłosy budowli, nad którą aktualnie się znajdujemy, np. szkołę można rozpoznać po śmiechu(?!) dzieci itd. Ogólnie, CAESAR 3 to mocna pozycja, ale czy naprawdę konieczna?

Może znajdzie się Brutus wśród gier komputerowych, który położy kres rządom Caesara? Ciarki mi po plecach przechodzą, gdy pomyślę o czwartej części...

PRODUKCJA: Impresions

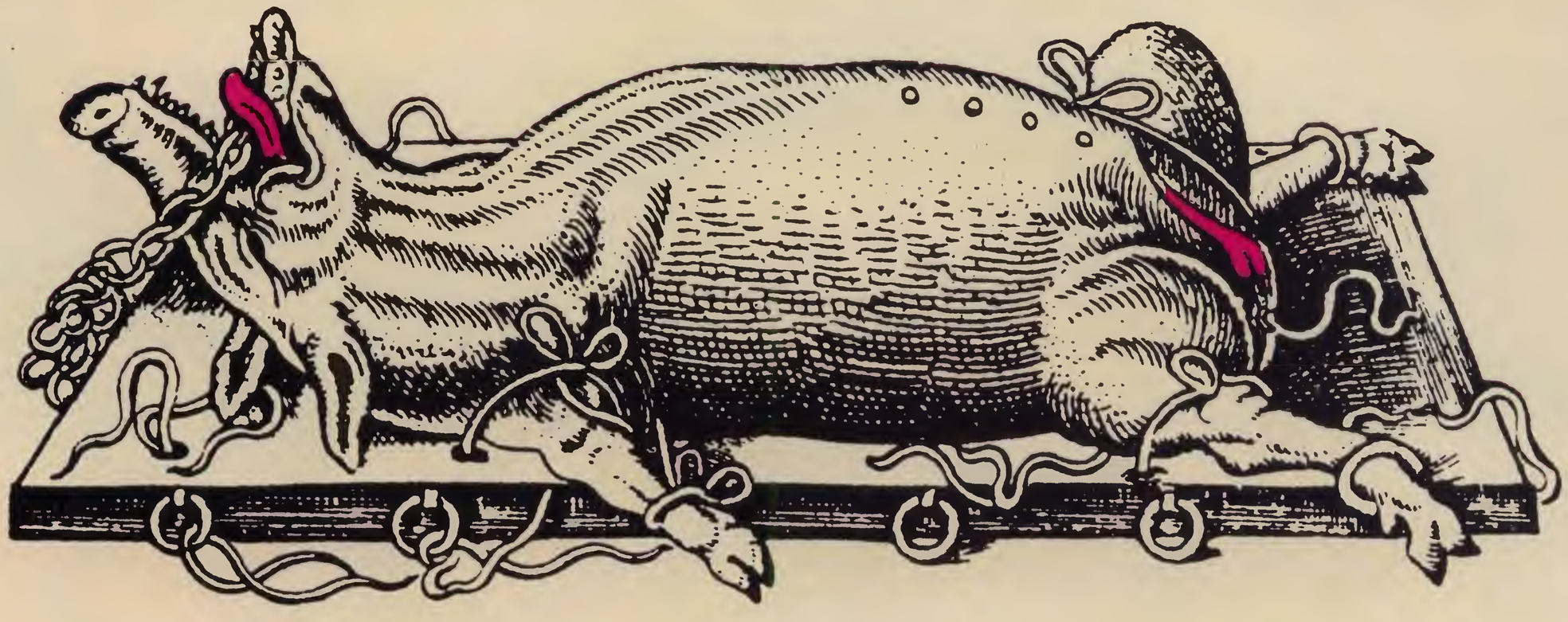
WYMAGANIA: P100, 16 MB RAM, 100 MB HDD, CD-ROMx4

UWAGI: Nieco wtórna pozycja

KINO * MUZYKA * CYBERMEDIA * KSIĄŻKI * POPSZTUKA

machina

NAJLEPSZY MAGAZYN POPKULTURALNY



JESTEŚMY SUBIEKTYWNI

Najlepszy Miesięcznik Popkulturalny

Fakty kulturalne (co nowego w świecie muzyki, filmu, literatury, sztuki i cybermediów)

Kalendarium wydarzeń miesiąca (premiery płytowe i filmowe, koncerty w Polsce i w Europie, znaczące wydarzenia historyczne)

Świetne artykuły o poważnych tematach (historie zespołów muzycznych, kulturotwórcze zjawiska filmowe, przystępna encyklopedia nowych brzmień muzycznych, przewodnik po cybermediach, tajemnice ludzi i bogów, sztuka dobra i zła itd.)

Wywiady z gwiazdami kultury i popkultury (Woody Allen, Stanisław Soyka, Kasia Nosowska, Władysław Pasikowski, Oliver Stone, Wim Wenders, Bjork, Piasek, The Rolling Stones, Kazik, Martin Scorsese i wielu innych)

Czadowe zdjęcia - Foto Galeria (Szlachetne Muzy Basenu Morza Bezsenności)

Recenzje najnowszych i starszych płyt, filmów, książek i gier komputerowych

Sklep machiny - www.machinasklep.com

Machina w kioskach, kinach i na imprezach

WYRÓŻNIENIE W KATEGORII „OGŁOSZENIE PRASOWE"
W OGÓLNOPOLSKIM KONKURSIE WYDAWNICTW REKLAMOWYCH - IDEA '98

Machina, jesteśmy subiektywni

www.machina.com.pl

BRUCE WILLIS

Konkurs dla opuszczonych (i nie tylko)

Czy kiedykolwiek zdarzyło ci się być opuszczonym lub też mieć opuszczony nos na kwintę tudzież spodnie lub cokolwiek innego? Możemy się założyć, że z pewnością niechętnie doświadczyłbyś tego uczucia ponownie.

I właśnie dlatego Reset, na który zawsze możesz liczyć, zdobył wspaniałe amulety, posiadanie których odegna od ciebie złe moce. Amulety te to gadżety z logo gry Forsaken oraz bibeloty od Intela — koszulki, nalepki, zegarki i inne magiczne przedmioty. Aby zdobyć jeden z takich talizmanów, wystarczy odpowiedzieć na trzy banalne pytania:

1. **Wymień imiona wszystkich postaci, w jakie możesz się wcielić zaczynając grę FORSAKEN.**

2. **Jakiego akceleratora wymaga gra FORSAKEN do uruchomienia?**

3. **Jak nazywa się wersja procesora Pentium®2 firmy Intel pozbawiona pamięci podręcznej drugiego poziomu?**

Na kartki z odpowiedziami czekamy do 15 września.

Opuszczony sztab konkursowy.

Forsaken (bez akceleratora) działa lepiej z procesorem Pentium®2 firmy Intel.

REFLUX

CENISZ SIŁĘ OGNIA, CZY INTELIGENCJĘ?

Copyright © 1998 METROPOLIS SOFTWARE HOUSE. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Dystrybucja na prawach wyłączności IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o.
02-916 W-wa, ul. Okrężna 3. tel.: 642 27 66

Działa lepiej z procesorem
Intel® Pentium® II

dystrybucja:

IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o.

http://www.ipscg.waw.pl

produkcja:

METROPOLIS SOFTWARE HOUSE

http://www.metropolis.com.pl

PROSTA DROGA DO INTERNETU

- co daje internet
- sprzęt na początek
- połączenie dial up
- opis usług
- darmowe konta e-mail
- dostawcy usług
- Microsoft Internet Explorer 4.0 — instalacja i konfiguracja
- www
- bookmarki — co to jest i z czym to jeść
- wyszukiwarki
- i jeszcze parę innych drobiazgów

n o w y n u m e r

h t t p : / / w w w

j u ż w s p r z e d a ż y

w - m a g . c o m . p l

magazyn internetowy WWW.

JERRY BRUCKHEIMER
PRODUCTION

ARMAGEDDON

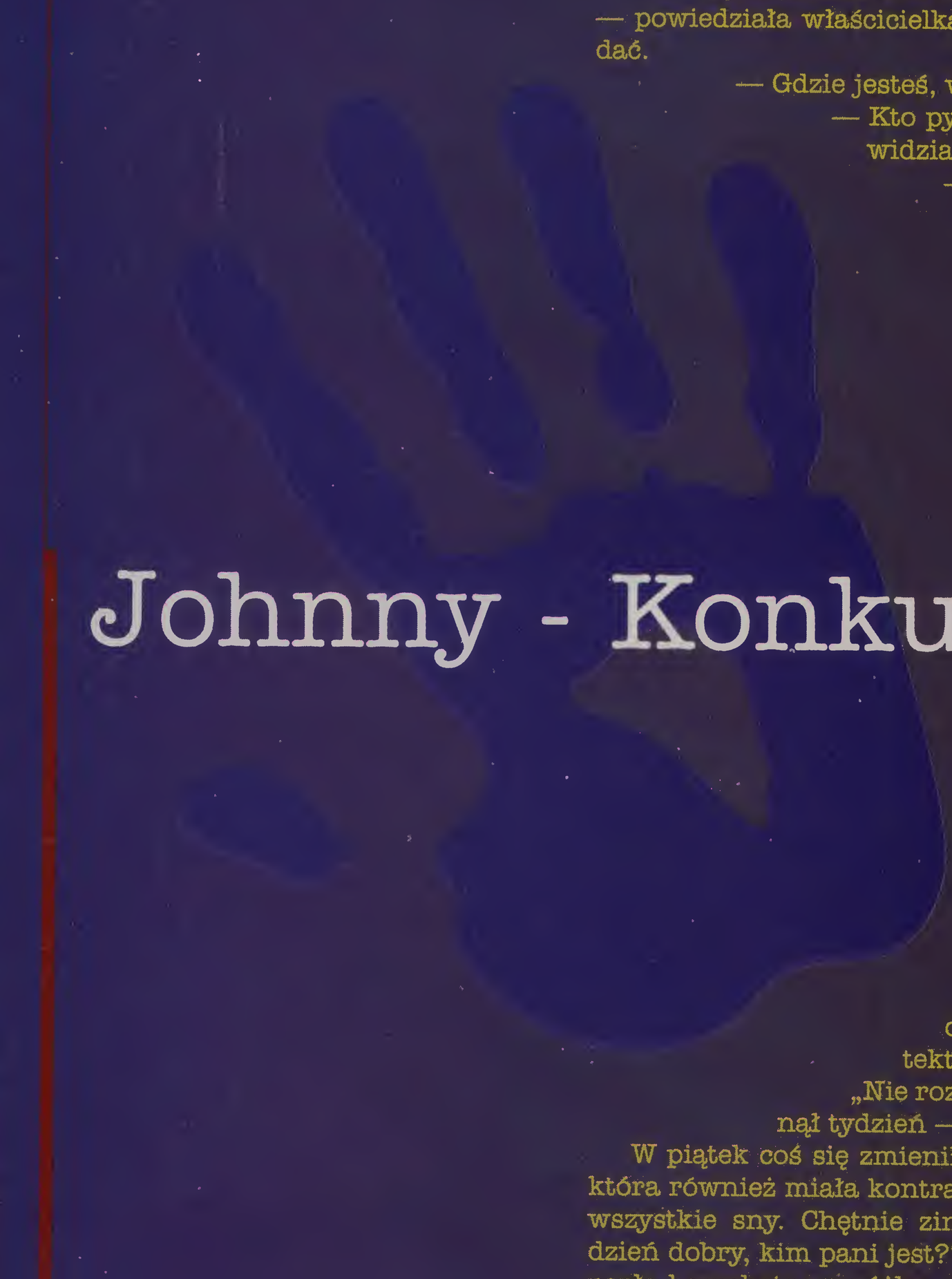
GŁOWY DO GÓRY

FILM
MICHAELA BAY'A

TOUCHSTONE PICTURES VALHALLA MOTION PICTURES JERRYEGO BRUCKHEIMERA MICHAELA BAY'A "ARMAGEDDON"
BRUCE WILLIS BILLY BOB THORNTON LIV TYLER BEN AFFLECK WILL PATTON PETER STORMARE KEITH DAVID STEVE BUSCEMI TREVOR RABIN
MICHAEL KAPLAN MARK GOLDBLATT CHRIS LEBENZON GLEN SCANTLEBURY MICHAEL WHITE JOHN SCHWARTZMAN JONATHAN HENSLEIGH
JIM VAN WYCK CHAD OMAN ROBERT ROY POOL JONATHAN HENSLEIGH TONY GILROY SHANE SALERNO JONATHAN HENSLEIGH J.J. ABRAMS
JERRY BRUCKHEIMER GALE ANNE HURD MICHAEL BAY MICHAEL BAY

Touchstone Pictures

Reset TELE MAGAZYN RMF FM POPCORN Sony Music Polska CD i kasety już w sklepach NOWA Fantastyka POLSAT SUPER Express



Johnny - Konkurs

— Jam jest Profan. Profan Butan. Dla przyjaciół Profi — powiedział właściciel głosu. Nie było go jednak widać.

— Gdzie jesteś, właścicielu? — spytał Johny.

— Miej serce i patrzaj w serce — właściciel pozostał w strefie cienia, głos ucichł, a Johny obudził się.

Co to miało znaczyć, czy w ogóle coś miało znaczyć, czy było tak sobie, ot, po prostu, zwyczajnie i bez seansu, to znaczy, bez sensu. Tego Johny jeszcze nie wiedział, ale biorąc pod uwagę, że ilekroć czegoś nie wiedział, potem się dowiadywał, wiedział, że się dowie.

— Jam jest Alexia. Nervosa Alexia. Dla przyjaciół Nexia — powiedziała właścicielka głosu. Nie było jej jednak widać.

— Gdzie jesteś, właścicielko? — spytał Johny.

— Kto pyta... — odpowiedziała wciąż niewidzialna właścicielka.

— To ja, Johny — odparł on.

—...nie błądzi — i tak zakończył się drugi niecodzienny sen Johnego.

Trzeciego nie było wcale, czwarty był puszczoną w zwolnionym tempie wersją pierwszego, a piąty stanowił impresję złożoną z najciekawszych fragmentów drugiego.

Johny postanowił działać. Toporkiem gospodarczym 500 g rozbił świnkę — skarbonkę wykonaną z unikatowej porcelany a la fajans. Suma, jaka się ukazała, była całkiem pokaźna. Johny doszedł do wniosku, że do tej pory żył raczej ascetycznie. Jeszcze tego samego dnia kupił akordeon.

Kolejne dni Johny spędził w ruchliwym punkcie miasta. Grał i śpiewał na przemian, by nie „kaleczyć“ dwóch czynności naraz. Na ekologicznej tekturze flamastrem bezalkoholowym napisał: „Nie rozumiem moich snów. Proszę o wsparcie.“ Minął tydzień — bez rezultatu.

W piątek coś się zmieniło. Tuż obok Johnego usadowiła się kobieta, która również miała kontrabas. Napis na jej tekturze głosił: „Rozumiem wszystkie sny. Chętnie zinterpretuję.“ Johny zagaił — „Nim powiem dzień dobry, kim pani jest?“ „Jestem wróżką. Obecnie bezrobotną“ — odparła bezrobotna wróżka. Johny intuicyjnie wyczuł, że zatrudnienie jej będzie dobrym posunięciem. Na następne spotkanie umówili się na 9.00.

Wróżka cierpliwie wysłuchała streszczenia sennych wizji bohatera, zasygnalizowała harcerskim Ahoj koniec wizyty i zniknęła. „Hmm“ — westchnął Johny — „Widocznie kierowała nią nieodparta chęć pokonania pionu.“

Od autora: Kim jest Profan Butan? Kim jest Alexia Nervosa? Co ich łączy? Czy zagrażają Johnemu? Jaki związek z nimi ma tajemnicza wróżka? Czy Johny gra na akordeonie andante, allegro czy może presto? Co oznacza Ahoj na północy Szwecji? Czy wróżka pokonała pion? A teraz konkurs: proszę Ciebie, Czytelniku, o odpowiedź na powyższe i inne pytania. Dla zachęty dodam, że odpowiedzi nie muszą być bliskie prawdy, a najciekawsze z nich będą premiowane grami komputerowymi. Na listy z dopiskiem „Johny — konkurs“ czekam do 15 września.

Widmo gry UFO nadal krąży wśród młodych autorów gier.

SPELLCROSS

Gregorious
X

SPELLCROSS to dość ciekawy debiut słowackiej firmy programistycznej. Poza fabułą, która jest tak mocno naciągana, że aż trzeszczy, wszystko inne jest w porządku.

Wszyscy czekają na przełom wieku — jedni z niepokojem, inni z nadzieją na lepszą przyszłość. Samozwańczy prorocy wieszczą koniec świata, zapowiadają wojny. Znane od wieków przepowiednie kończą się na przełomie XX i XXI w. Ponoć ma nastać wielki kataklizm, wojna totalna. Lecz kto najedzie kogo? Bangladesz — Ugandę? Irak — Celebes? Nie!

Programiści z Cauldron mają gotową odpowiedź: Ziemia zostanie zaatakowana przez hordy potworów rodem z... literatury fantasy! Hurra!

Co za błyskotliwy pomysł... Wszystkie narody jednoczą się w Sprzymierzenie — wojskową organizację, przy której NATO wysiada. Sprzymierzenie jednak obudziło się trochę za późno — z ręką w nocniku — gdyż kawał świata został zawojowany przez hordy potworów, przez tak zwaną Drugą Stronę.

Gra jest strategią czasu turowego, tzn. zwykłą turówką. Z uwagi na to, że ostatnio niewiele się wydaje „zwykłych", jak je nazywam, strategii, gra jest warta uwagi. Po pierwsze: jest trudna. Po drugie: przypomina pod względem zamysłu zubożoną wersję znanego i kochanego UFO. Czy można takiej mieszance odmówić?

Nazywasz się John Alexander (a ja jestem Gregorious, miło mi) i twoim pierwszym zadaniem jest scalenie rozproszonych tuż za linią frontu oddziałów oraz rozpoczęcie zwycięskiej kontrofensywy. Brzmi nieźle. Nastrojony bojowo ruszasz do walki z... jednym kapitanem, dwudziestoma Rangersami i 100 żołnierzami lekkiej piechoty. Dla porównania powiem, że zaraz rzucają się na ciebie trzy oddziały Orków (po 100 szt. każdy) i dwie watahy zmutowanych wilków. To tak na rozgrzewkę w 2 turze misji zerowej, w której musisz przejść/przemknąć przez jakieś koszmarne hektary lasów, bagien, gór i dołów... trzy godziny z głowy. Potem co krok to smok — w lesie czyhają orki i wilki, nad lasem krążą jakieś niebieskie sępy. Piekło w chaszczach.

Cała gra składa się w zasadzie z dwóch gier, jednej lepszej od drugiej. Wojskami możemy dowodzić na poziomie taktycznym (pojedynczymi oddziałami, jak w misji zerowej) i na poziomie strategicznym (wysyłasz armie na kolejne prowincje). Tak jak część taktyczna, tak i strategiczna dzieli się na tury (Civilization?). Pomiędzy bitwami, towarzyszu, zarządzasz bardzo skąpymi zasobami gotówki — jest jej tak mało, że w zasadzie stać cię na kilka jednostek. Bardzo to utrudnia grę (nie można mieć takich tłumów, jakie ma Druga Strona), do tego trzeba wziąć pod uwagę fakt, że po każdej potyczce twoje oddziały wymagają uzupełnień, a to kosztuje. Na co jeszcze wydać kasę? W bazie możesz: wydać rozkaz ataku następnej prowincji, upgrade'ować i kupować nowe jednostki, zatrudniać dowódców (gdy łaskawie się zjawią) i przeznaczać fundusze na badania (na początku nic specjalnego, zaręczam, twoi naukowcy nie wymyślą!). Trochę mało, ale jak na potrzeby SPELLCROSS wystarczy. Gdy uzbierasz odpowiednią ilość dolarów, kupujesz wojo i do ataku! Na następną prowincję.

Kolejne kilka godzin łażenia po lasach i dziurach i misja zakończona. Po podbiciu całego obszaru; składającego się z kilku prowincji (4–8) przechodzisz do kolejnego — na inny odcinek frontu. I tak, aż do ostatecznego zwycięstwa. Proste? Powiedzieć tak, ale wykonać — uff, nie bardzo. Gra dzięki swojej trudności (już na poziomie „łatwy") wciąga i nie wypuszcza.

Niestety, możesz grać tylko stroną „dobrych", czyli ludzi. Ale i to nie jest mało — kilkadziesiąt jednostek wysoce zróżnicowanych, każda bardzo szczegółowo opisana, a charakterystyka jest wyrażona punktowo: siła ataku na piechotę, jednostki pancerne i lotnictwo oraz obrona. Każda jednostka zbiera doświadczenie za zabitych wrogów i dzięki temu awansuje (zadaje większe obrażenia). Przypomina to trochę RPG:).

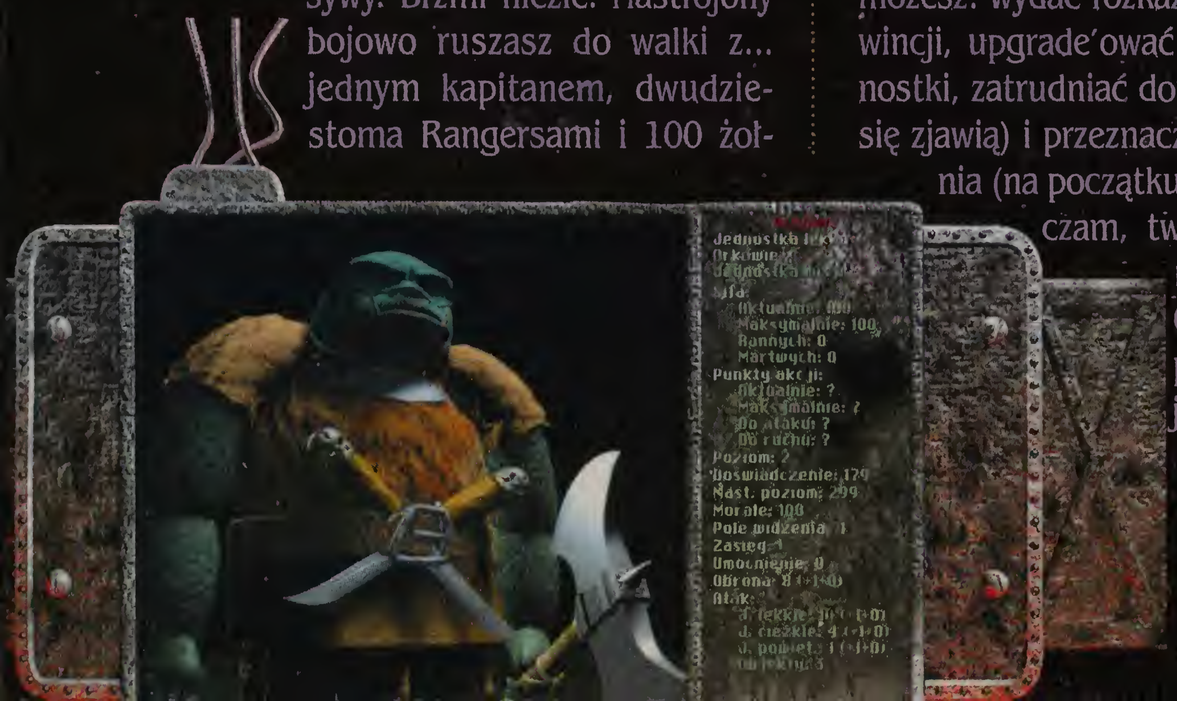
SPELLCROSS jest grą bardzo prostą w obsłudze. Banalny interfejs, technika mlask&mlask (kliknięcie na jednostce, później na celu) pozwala na rozkoszowanie się przyjemnością z bycia obsługiwanym przez prosty program. Z powodu DOSowatości gry nie ma opisu przycisków, gdy się na nie najeżdża myszką, co sprawia, że pierwsze kilkanaście minut jest prawdziwym horrorem. Ale potem — nie widziałem jeszcze prostszej w obsłudze strategii.

SPELLCROSS to ciekawy produkt. Debiut, strategiczna turówka, ładna grafika 3D, klimat zagrożenia ze strony nieznanego przeciwnika. Co prawda, gra ma dość ubogą oprawę dźwiękową, ale to co jest — jest niezłe: śpiewy ptaków w lesie, chorały kościelne w wiosce... robi wrażenie. No i oczywiście niezaprzeczalne dwa plusy: naprawdę dobra polska wersja językowa i niskie wymagania sprzętowe. Nie jest to hit, ale na pewno warto zagrać.

PRODUKCJA:
Cauldron/IRC Interactive

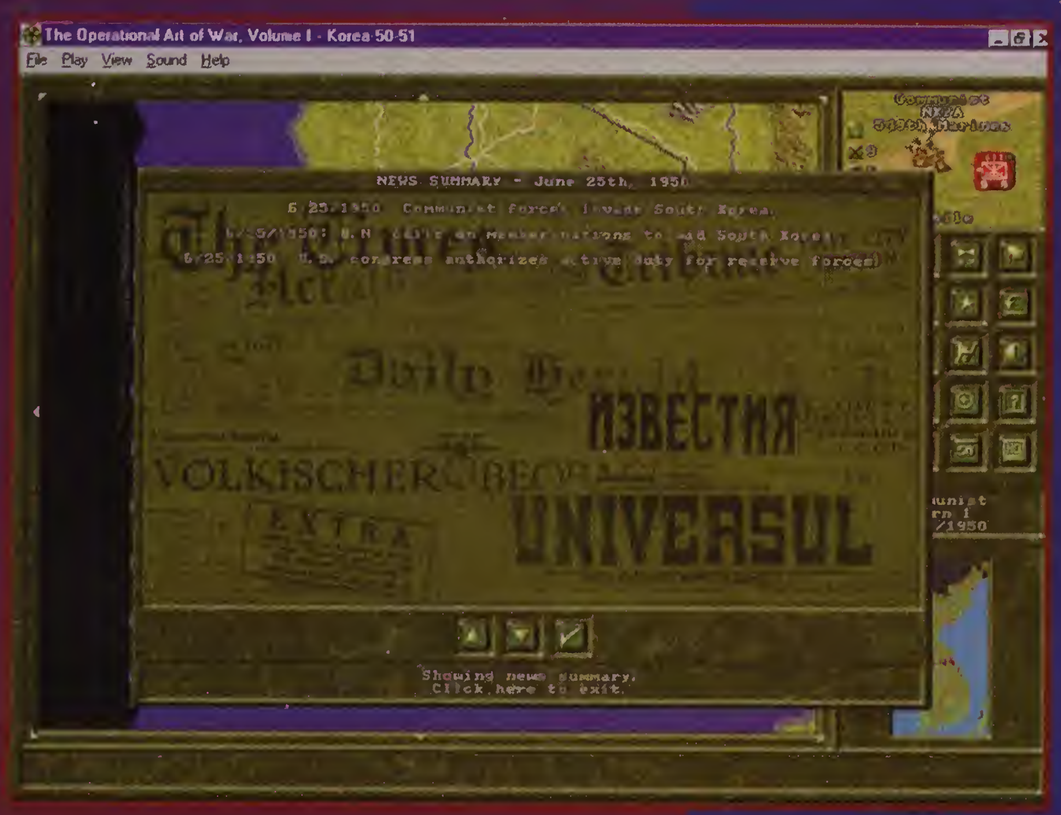
WYMAGANIA:
486DX4, 12 MB RAM
60 MB HDD

UWAGI:
Klimacik UFO wiecznie żywy !



The Operational Art of War

Jeśli w twoim pokoju brak już miejsca na nowe mapy, a w kątach leżą stosy żetonów, to mamy dla ciebie dobrą wiadomość. Od teraz do zabawy potrzebny ci jest tylko pecet i gra TOAOW.



Nowy produkt firmy TalonSoft jest szczytowym osiągnięciem w ginącym już gatunku strategii turowych. TOAOW obejmuje fikcyjne i prawdziwe scenariusze działań wojennych w latach 1939–1955. Już wkrótce ma się pojawić druga część gry, osadzona w latach 1956–2000. Na razie jednak pozostaje nam walka na polach II Wojny Światowej, wojny koreańskiej i paru innych.

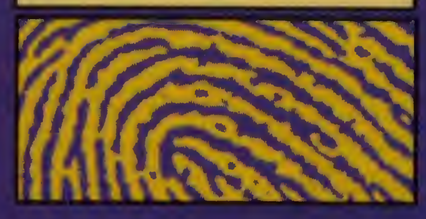
TOAOW pozwala nam grać w jeden spośród 17 scenariuszy. To na pozór niewiele, ale każdy z nich (oprócz pierwszego) jest na tyle skomplikowany, że ukończenie go zajmie wiele godzin. Nie będzie to na pewno czas zmarnowany, ponieważ TOAOW to produkt wybitny w swojej klasie — a zabawa jest super.

Dowodzić będziemy wojskami na szczeblu kompanii, batalionu i dywizji. Oczywiście, każdą jednostkę możemy podzielić na mniejsze lub połączyć z inną. Przeprowadzając atak mamy wybór, które pododdziały wezmą w nim udział. Określamy, czy nasi żołnierze mają minimalizować straty własne, czy też mają się „kulom nie kłaniać". Oczywiście, to czy dowodzimy elitarnymi oddziałami, czy też świeżymi rekrutami, ma wpływ na wynik starcia. Po bitwie wyświetlana jest bardzo szczegółowa lista strat obu stron. Aby umieć korzystać z wszystkich opcji dostępnych w grze, należy poświęcić co najmniej tydzień na naukę. Zapewniam, że warto. Realizm TOAOW i bezlitosny komputerowy przeciwnik (naprawdę nieźle kombinuje) wymuszają na graczu intensywną pracę szarych komórek (a to przedłuża życie).

Ponieważ w grze przedstawiono mnóstwo rodzajów jednostek i wiele stron konfliktów, wymagana jest pewna wiedza z dziedziny historii. Ten, kto miał piątkę z tego przedmiotu, szybko zorientuje się, że najłatwiej wygrać powtarzając decyzje najlepszych wodzów (gorzej jest, gdy gramy tymi „przegranymi":)). Każda misja wymaga indywidualnego podejścia i specyficznej taktyki. Możemy walczyć dowolną stroną konfliktu, z komputerem lub z człowiekiem (także przez e–mail). Jeśli znudzą się nam scenariusze przygotowane przez TalonSoft, do dyspozycji jest edytor. O edytorze trzeba powiedzieć, że nie jest łatwy w obsłudze i nie pracuje zbyt stabilnie. Mimo to, z pewnością wkrótce pojawią się nowe scenariusze w internecie.

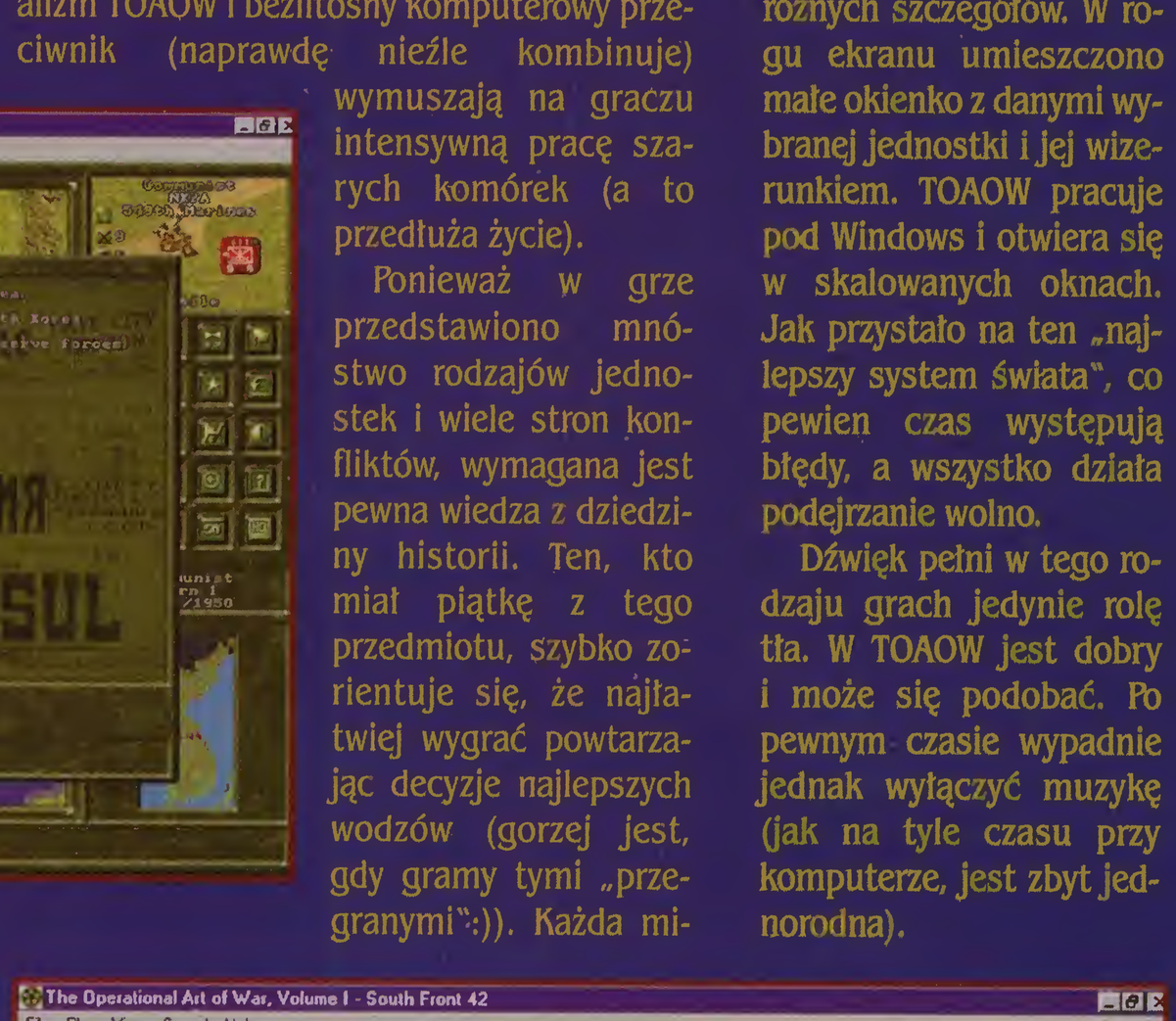
Co można powiedzieć o grafice? Ano to, że jest klarowna i elegancka. Autorzy TOAOW stworzyli przejrzysty interfejs bez zbędnych dodatków. Jednostki rozmieszczone są na

Cloov



mapie w postaci klasycznych, kolorowych żetonów. Mapa, podzielona na heksy, przywodzi na myśl mapy sztabowe. Jest zielona lub brązowa i pełno na niej różnych szczegółów. W rogu ekranu umieszczono małe okienko z danymi wybranej jednostki i jej wizerunkiem. TOAOW pracuje pod Windows i otwiera się w skalowanych oknach. Jak przystało na ten „najlepszy system świata", co pewien czas występują błędy, a wszystko działa podejrzanie wolno.

Dźwięk pełni w tego rodzaju grach jedynie rolę tła. W TOAOW jest dobry i może się podobać. Po pewnym czasie wypadnie jednak wyłączyć muzykę (jak na tyle czasu przy komputerze, jest zbyt jednorodna).



TOAOW jest dziś chyba najlepszą strategią turową. Jeśli masz dość erteesów i lubisz myślenie — sięgnij po nią. Nie potrzeba tu akceleratora graficznego, ale dość szybki komputer i dużo RAM-u przyspieszą pracę gry. Warto też zarezerwować dużo czasu wolnego (wakacje?). Ogólnie mówiąc: świetna gra i kiepski edytor misji.

PRODUKCJA: TalonSoft

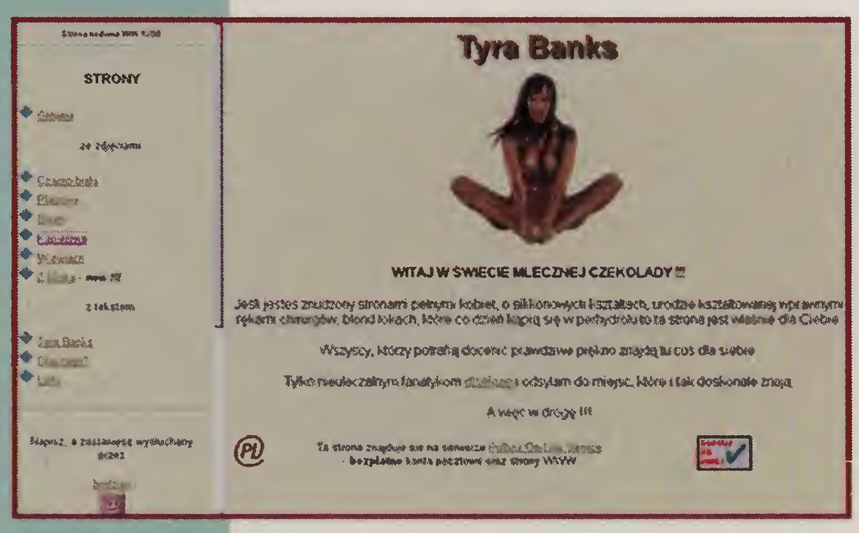
WYMAGANIA: P90, 16 MB RAM, Win95

UWAGI: Ocena spada przez słaby edytor

FRANKIEGO

swfranki@kki.net.pl

woja karierę możesz zacząć od wymyślenia jakiejś xyvki, czyli pseudonimu. Oczywiście nie jest to żaden obowiązek, lecz pamiętaj: ludzie lepiej zapamiętają nicka niż pełne imię i nazwisko. Poza tym, jeśli zamierzasz wstąpić na drogę hackerstwa, odpowiedni pseudonim jest wręcz niezbędny:)). Nieważne jak piękne jest twoje imię, i tak „Anihilator" lub „Devastator"



przez miesięczniki internetowe można uznać za średni, a w niektórych przypadkach nawet wysoki. Po co przeglądać te strony? Ano po to, żeby nawiązać kontakt z ich twórcami (no i zdobyć trochę fajnych informacji). Metodę tę sprawdziłem na własnej skórze — skutkuje.

Jeśli jakaś strona wylądowała na srebrnej płytce, znaczy to, ni mniej, ni więcej, że ów site stoi na dobrym poziomie. Idąc dalej dojdziemy do wniosku, że raczej jest to strona często odwiedzana w necie.

Po DOKŁADNYM zapoznaniem się z badaną stroną wysyłamy e–maila do jej webmastera. W liście powinniśmy napisać co jest O.K. i co ewentualnie należy zmienić lub udoskonalić. Oczywiście nie możemy ewidentnie podlizywać się, gdyż metoda ta na dłuższą metę nie poskutkuje;-)

Jeśli człowiek, do którego wysłaliśmy list odpowie, możemy „atakować" dalej. I właśnie w tym miejscu wymagane jest posiadanie własnej witrynki. Otóż zakładamy na niej podstronę „linki", w której znajdzie się miejsce na odnośnik do strony nowopoznanego kolesia (ewentualnie koleżanki). Oczywiście informujemy go/ją o tym fakcie i prosimy o podobną przysługę. Niemal na pewno się zgodzi. Oczywiście, nasza strona powinna prezentować jakiś przyzwoity poziom, żeby ludzie nie wstydzili się nas polecać.

W porząsiu — mamy już niekiepską witrynkę, nawet ktoś od czasu do czasu na nią zagląda,

lecz nie docierają żadne listy od odwiedzających. W takim wypadku nie możemy się absolutnie zrażać, bowiem ludzie (i internauci) raczej nie przepadają za pisaniem. W moim przypadku maile dotyczące tylko i wyłącznie mojej strony zaczęły przychodzić pół roku po jej umieszczeniu w necie. I nie dlatego, że site należał do kiepskich. Co to, to nie (jak nie wierzycie to dam wam namiary na odpowiednich „świadków";-)! Po prostu trzeba przesiąknąć netem, wyczaić jego atmosferkę, zawrzeć znajomości.

Ogromne znaczenie ma również odpowiadanie na listy. Absolutnie nie wolno zignorować nawet jednego maila! Ludzie strasznie zniechęcają się do dalszej z nami znajomości, jeśli ewidentnie ich olewamy.

Kolejną metodą na zwiększenie własnej popularności jest zamieszczanie na stronie listy osób, które wysłały jakieś uwagi jej dotyczące. Chyba każdy z nas, bez wyjątku, lubi być za coś wyróżniony i zaprezentowany całemu światu (zakładając, że wszyscy internauci na świecie zwalą się na nasz site). Metodę tę, jak zwykle, sprawdziłem na sobie. Nie muszę chyba dodawać, że przynosi pozytywne rezultaty.

Na zakończenie mała uwaga: jeśli nie chcecie by jakiś człowiek znienawidził was do końca życia,

to nie zalewajcie go nieustającym potokiem pytań. Strumyczek pytań — może być.

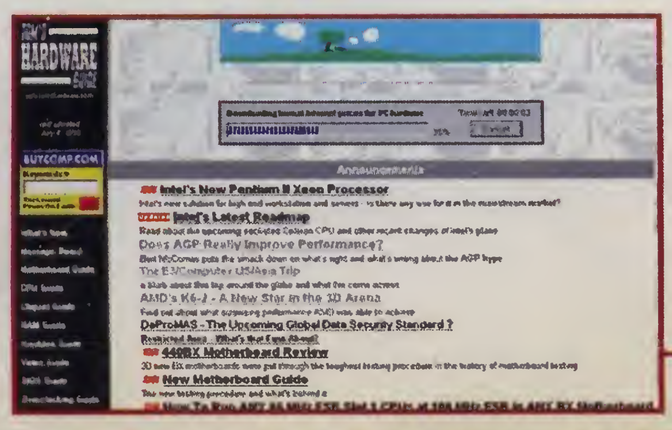
PATENT

Jedno jest pewne: na drugi dzień po założeniu skrzynki pocztowej nie będziesz popularny niczym... niczym... hmm... W każdym, razie nie będziesz w necie prawie w ogóle znany. No, chyba że jesteś recenzentem w jakiejś gazecie o grach.

wzbudzą większe zainteresowanie. Trzeba jednak znać granice dobrego smaku. Nie próbuj za wszelką cenę dowartościować się „straszną" xyvą. Nicki takie jak „black killer" itp. na milę zdradzają dziesięciolatka–nowicjusza i wzbudzają śmiech zamiast szacunku. Dużo lepiej zabrzmi coś... naturalnego.

Sprawdzoną przez niżej podpisanego metodą jest przeglądanie CeDeków dodawanych do polskich gazet poświęconych Internetowi (np. WWW, CYBER, INTERNET). Na takich płytkach jest zazwyczaj w bród i ciut więcej

NA SŁAWĘ



QUAKE

Przewodnik turystyczny — część ostatnia

W tym odcinku Quakeworld skończę wreszcie opisywać oficjalne levele deathmatchowe. Serial stał się już nieco przydługi, choć z waszych listów wynika, że wzbudził spore zainteresowanie. Za miesiąc pełne dwie strony poświęcę grze, która w założeniach twórców miała zdetronizować Quake2 i samodzielnie królować wśród strzelanek FPP. Tematem kolejnej odsłony będzie oczywiście Unreal.

Cztery ostatnie mapki przedstawię skrótowo, głównie ze względu na ich niższą od pozostałych grywalność. Gusta są jednak różne, dlatego postanowiłem żadnej z nich nie pomijać.

Q2DM4 — Lost Hallways

Największa, obok DM8, mapa w zestawie. Dość dobrze nadaje się do rozgrywania walk klanowych i zespołowych. Nazwa obrazowo oddaje charakter levelu — wąskich, ciemnych korytarzy jest tutaj więcej niż na jakimkolwiek innym poziomie z całej ósemki. Z tego właśnie względu, prawie bezużyteczne jest BFG, działające na słynnej zasadzie „trójkąta". Zielona kula zadaje obrażenia wrogom tylko wtedy, gdy zachowana jest linia wzroku między kulą i ofiarą oraz kulą i strzelającym. Na Q2DM4 bardzo prosto znaleźć schronienie za rogiem.

Najbardziej fragodajnym miejscem wydaje się być okolica mostku z wyrzutnią rakiet oraz dwururki (rys. 1). Świeżo odrodzeni gracze mają tendencję do biegania właśnie w to miejsce, słusznie starając się zdobyć najpotężniejszą broń na tej mapie — rakietnicę. Ze względu na budowę levelu, miejscami nieco przypominającą DM3, właśnie ta broń w połączeniu z railgunem (na duże odległości) stanowią najwydajniejszą parę.

Jeżeli to tylko możliwe, unikajcie wody. Nie ma w niej absolutnie NIC ciekawego, może poza Quadem, który jednak jest tak „obudowany", że po jego wzięciu i dobiegnięciu do miejsca większości akcji zostaje kilka, najwyżej kilkanaście sekund radosnej zabawy.

Starajcie się też jak najczęściej zażywać czerwoną zbroję. Jest ona kluczem do przeżycia większości wymian w bliskim dystansie, w które ta mapa obfituje.

Q2DM6 — Lava Tomb

Nienawidzona przez wielu, z uwagi na duże ilości czerwonej, gorącej mazi. Bardzo skuteczną bronią jest BFG, dzięki zupełnie otwartej konstrukcji połowy levelu. Amunicji do tej broni jest

na mapie sporo, dlatego jeżeli BFG nie zostało wyłączone przez administratora serwera, powinniście jak najczęściej być w jego posiadaniu.

Wbrew pozorom, najwięcej dzieje się „wewnątrz" grobowca. To właśnie tam znajduje się prawie cała dostępna na mapie broń oraz zbroje. Absolutnie kluczowym artefaktem jest czerwona kamizelka. Znajdziecie ją pod pochylnią wiodącą do ruchomego walca zatopionego w lawie. Ścieżka zdrowia na tej mapie oparta jest właśnie na chodzeniu ciągle „napakowanym" — można wtedy przeżyć spotkanie nawet z wrogiem mającym Quada.

Najważniejszą zabawką na DM6 jest znowu wyrzutnia rakiet. Amunicja do BFG kończy się bardzo szybko i trzeba wtedy mieć coś pod ręką, aby wykończyć nadgryzionego przeciwnika. Uważajcie jednak, bo w jaskini z rakietnicą bardzo często czają się kamperzy.

Na koniec ciekawostka — idąc od strony Quada do BFG po „podnośnikach", zajrzyjcie do pierwszego okienka po prawej — znajdziecie tam miłą niespodziankę w postaci żółtej zbroi (jea!), amunicji do raila i trzech apteczek. Dwa okienka dalej znajdziecie wyjście z pomieszczenia (rys. 2).

Q2DM7 — The Slimy Place

Najmniejsza mapka w zestawie. Teoretycznie nadaje się doskonale do dwuosobowych pojedynków, praktyka jest jednak boleśnie inna. Cała walka sprowadza się do opanowania jednego miejsca — jaskini pod schodami, zawierającej czerwoną zbroję. Stamtąd już tylko jeden krok do obu dostępnych na mapie rakiet, które są absolutnie najmocniejszymi giwerami na tym levelu. Po drodze zbieramy granatnik i przeciwnik jest już prawie bezbronny. Wyniki „do zera" lub „do minusa" są tutaj codziennością.

Grając w kilka osób, warto wyjrzeć czasem z „jaskini" i przespacerować się do hyperblastera (rys. 3). Po drodze prawie zawsze można spotkać kilku „świeżaków". Nawet, gdyby trafił się gracz ze szczątkami czerwonej zbroi, można go poczęstować rakietą i szybko udać się z powrotem po nasza ulubioną „Body Armour".

Moim zdaniem, Q2DM7 nie nadaje się praktycznie do niczego. Bardzo jednostronna przy grze w dwie osoby, zbyt mała dla więcej niż trzech osób... Zdecydujcie sami.

Q2DM8 — WareHouse

W przeciwieństwie do DM7, „Magazyn" jest bardzo dobrym levelem. Ze względu na swoje spore rozmiary nadaje się szczególnie do meczy wieloosobowych oraz klanowych. Trudno jest określić wygrywającą taktykę, gdyż mapa podzielona jest na kilka „miniobszarów", z których każdy wymaga nieco innego sposobu gry.

Najczęściej obleganym miniobszarem jest najwyższy poziom, a dokładniej okolice railguna. Widać stamtąd pudła, na których zwykle kłębią się nowonarodzeni gracze walcząc na blastery o wyrzutnię rakiet, a także bardzo duży kawałek „kładek dojazdowych". Najważniejszym miejscem w tej okolicy jest jednak magiczna półka (rys. 4), na której losowo pojawiają się: megahealth, czerwona zbroja oraz to, o czym każdy kwakowiec marzy po nocach — Power Shield!

W związku z powyższym, powstaje mały dylemat — biegać po BFG i z niego strzelać (rys. 5), czy zachować drogocenne baterie na potrzeby Power Shielda? Decyzja jest tym trudniejsza, że BFG jest na tej mapie BARDZO wydajną bronią. Duże, otwarte przestrzenie i spora ilość amunicji powodują, że praktycznie każdy strzał z „grubej berty" powiększa nasze konto. Z drugiej strony — dobry gracz, zbierający regularnie baterie, jest na tej mapie prawie nieśmiertelny. Ja osobiście preferuję posiadanie PS niż BFG.

SERWIS INFORMACYJNY

Kwakowcy wszystkich powiatów łączcie się! Już niedługo, bo prawdopodobnie pod koniec wakacji, spotkamy się na największym do tej pory turnieju Quake2. Szczegóły są dogadywane w momencie, kiedy piszę te słowa. Organizatorzy planują rozegranie serii eliminacji w kilku Cybercafe w różnych miastach Polski oraz wielkiego finału w Częstochowie. Patronat prasowy nad imprezą obejmie oczywiście Reset, wobec czego nie omieszkamy wtrącić swoich trzech groszy (np. odnośnie regulamiu turnieju). Ustalamy też miejsce w Warszawie, gdzie odbyłyby się eliminacje. Kandydat jest już znany:)

Muszę poruszyć na łamach pisma palącą sprawę lagów na naszym kwakowym serwerze (qw.reset.com.pl). Czytelnicy strony WWW, funkcjonującej pod tym adresem, znają sprawę już od dość dawna. Ujmując rzecz w skrócie — na Resecie nie da się grać ze względu na ilość straconych pakietów i potężne lagi. Po rozmowach z naszym providerem okazało się, że poprawa warunków wymaga zakupu sprzętu za około 25.000 zł (dwadzieścia pięć tysięcy złotych). Takich wydatków nie ponosi się codziennie. W chwili obecnej prowadzone są rozmowy z „osobami trzecimi", mające wyjasnić wątpliwości dotyczące ewentualnego przeniesienia serwera na nowe, dużo szybsze i mniej obciążone łącze. Mam nadzieje, że już niebawem wszystkim nam wyjdzie to na zdrowie. A może nawet na megahealth.

pigmy Hippo

JAK ZOSTAĆ MISTRZEM, CZYLI WKRĘĆ TO SIĘ...W LIGĘ DCI.

MAJĄC JUŻ GOTOWĄ TALIĘ, SIDEBOARD I WYKUTE NA BLACHĘ ZASADY GRY, MOŻEMY PRZYSTĄPIĆ DO PIERWSZEGO TURNIEJU. JEDNAKŻE, ABY WYGRAĆ, A WRĘCZ ABY WZIĄĆ W NIM UDZIAŁ — MUSIMY WIEDZIEĆ I PAMIĘTAĆ O KILKU RZECZACH.

Po pierwsze musimy ustalić miejsce, czas oraz zasady turnieju, w którym chcemy uczestniczyć. Miejsce wiadomo po co, aby nie pojechać na turniej rozgrywany w Katowicach do Lidzbarka Warmińskiego, wystawiając się w ten sposób na pośmiewisko tubylców.

Czas wbrew pozorom jest kolejną podstawową informacją, jaką musimy ustalić. Już nieraz byłem świadkiem, jak jeden z zawodników przybywał za późno, w ten sposób eliminując się z gry. Ważna jest nie tylko godzina rozpoczęcia zapisów i początek pierwszego meczu, ale także terminy kolejnych rund rozgrywek.

Turnieje rozgrywane są najczęściej w tzw. Swiss–style pairings, czyli w rundach, w których gracze posiadający taką samą liczbę zdobytych punktów losowani są w pary. Za wygranie meczu zwycięzca otrzymuje trzy punkty, a przegrany — zero. Za remis obydwaj otrzymują po jednym punkcie. W ten sposób, z rundy na rundę każdy z graczy przechodzi do odpowiedniej grupy punktowej, z której będzie losowany jego przeciwnik w następnym meczu. Rundy najczęściej trwają godzinę, ale zdarza się, że trwają krócej (na przykład czterdzieści pięć minut). Spóźnienie się na kolejny mecz oznacza przegraną, dlatego też tak ważne jest kontrolowanie czasu.

Anegdota ku przestrodze: Na niedawno rozegranych Mistrzostwach Polski jednemu z ćwierćfinalistów zdarzył się wypadek. Osobnik ten spóźnił się na mecz pięć minut i przegrał, bo zasiedział się w toalecie. Pamiętam owo zdarzenie przede wszystkim dlatego, że ów nieszczęśnik później przez kilka godzin klął siarczyście, nie mogąc pogodzić się z werdyktem sędziowskim.

Trzecia sprawa to zasady. Musicie znać zasady turnieju, w którym chcecie wziąć udział, w przeciwnym razie może się okazać, że wasze wyrzeczenia (większość turniejów rozpoczyna się wcześnie rano) i koszty podróży (czasami trzeba jechać na turniej do odległego miasta) poszły na marne.

Po pierwsze, trzeba wiedzieć w jakim formacie będzie rozgrywany turniej. Typ I, 1,5, II różnią się zasobem kart z jakich możemy skonstruować talię, należy więc listę dozwolonych kart mieć ze sobą, albo też co najmniej zerkać na nią w trakcie składania decka.

Typ Limited rządzi się innymi zasadami, będziemy z wylosowanych kart składać talię na miejscu. Losowanie może odbywać się bądź na zasadzie przydzielania graczom po kilka firmowo zapakowanych paczek z kartami (Typ Sealed Deck), bądź też wybierania w określonym czasie, w grupach ośmioosobowych, karty z losowo otwieranych paczek (Typ Rochester Draft).

Zdarzają się też turnieje wieloosobowe, w których biorą udział całe drużyny graczy współpracujących ze sobą podczas meczu przeciwko wrogiemu klanowi.

W każdym przypadku należy zapoznać się z zasadami konstruowania talii, którymi będziemy grali w turnieju, w przeciwnym razie czeka nas porażka, lub co gorsze dyskwalifikacja.

Do zasad turniejów należy także wpisowe. Niestety, uczestnictwo w turniejach — zwłaszcza w tych sankcjonowanych przez DCI — kosztuje. W końcu za coś trzeba wynająć salę, kupić nowe karty i ufundować nagrody. Wpisowe na turnieje, gdzie gra się własną przygotowaną talią, są kilkakrotnie mniejsze od turniejów, gdzie talię będzie się składało z nowych kart zapakowanych firmowo w paczki.

Kolejną ważną rzeczą jest nasz numer DCI. Udział w rozgrywkach ligi DCI (The Duelists' Convocation International), zrzeszającej setki tysięcy ludzi z całego globu (zarówno graczy, jak i sędziów), jest jedną z dróg do tytułu Mistrza Świata w „Magic:the Gathering" (gracze z początku tabeli automatycznie kwalifikują się do mistrzostw). Poza tym, liga DCI daje najlepszym dostęp do miliona dolarów, które można wygrać w PRO–TOUR, specjalnych zamkniętych turniejach przeznaczonych tylko dla profesjonalistów.

Każdy gracz, który chce wejść w tryby tej ligi, musi zarejestrować się (podając swoje dane personalne). Rejestrację można załatwić z sędzią głównym podczas jednego z turniejów sankcjonowanych przez DCI. Po wypełnieniu formularza otrzymujemy własny numer identyfikacyjny (PIN), którym będziemy legitymować

się na turnieju. W ten sposób każde nasze zwycięstwo, remis lub porażka będzie odnotowywana w siedzibie głównej DCI i po „drobnych" obliczeniach zostanie nam przydzielone aktualne miejsce w lidze. Średnio co miesiąc–dwa, w internecie publikowane są wyniki na stronie: www.wizards.com

I na koniec kilka rad związanych już z samą rozgrywką.

Pamiętaj, aby składając talię wiedzieć na czym polega jej strategia. Musisz wiedzieć jakie są dobre, a zwłaszcza złe strony twojego decka. Na pamięć musisz deklamować, jakie karty i w jakiej sytuacji wymienić z sideboardu.

Przystępując do turnieju nie nastawiaj się wyłącznie na zwycięstwo (wszak to pierwszy turniej), możesz spotkać o wiele bardziej doświadczonych od ciebie graczy, którzy wiedzą jak się zachowywać i co robić, aby wygrać. Niestety, nawet najściślejsze wykłady teoretyczne nie dadzą ci tyle doświadczenia, co jeden turniej rozegrany w praktyce.

Nie oznacza to bynajmniej, że masz poddawać grę jedna po drugiej. Miej oczy i uszy otwarte, niech gra będzie dla ciebie nauką. Wygrana będzie cieszyć, ale dopiero przegrana da ci do myślenia: gdzie robisz błąd, co trzeba jeszcze poprawić, nad czym musisz jeszcze popracować.

Sukcesem niech będzie dla ciebie rozegranie wszystkich meczów bez ani jednego błędu w rozgrywce. „Magic: tG" to gra karciana, w której dużą rolę odgrywa szczęście i prawdopodobieństwo, nie martw się, jeżeli przegrasz nie dociągając przez kilka tur lądu — to się zdarza nawet najlepszym. Gorzej, jeśli przegrasz nie wykorzystując jakiejś karty na ręku, nie zauważywszy jej, lub zagrywając ją za szybko bez namysłu. W tym przypadku będziesz mógł mieć żal tylko do siebie — to niewybaczalny błąd, więc naucz się sobie wybaczać.

Traktuj turniej jako zabawę, wszak „M:tG" to rozrywka intelektualna. Nie musisz od razu obmyślać planu zemsty na graczu, który pokonał cię w grze — na to zawsze będziesz miał czas na emeryturze. Teraz lepiej się cieszyć z tego, że bierzesz udział w pierwszym turnieju, i że wkrótce twoje nazwisko pojawi się na światowej liście DCI — aby się tam dostać, musisz mieć rozegrany co najmniej jeden sankcjonowany turniej (od 10 meczów wzwyż).

Nie próbuj oszukiwać podczas gry. Taktyka, oparta na oszustwie, nie zawsze się sprawdza, wszak inni gracze też mają oczy — no chyba że rozgrywasz partię ze świnkami morskimi lub rodzinnym ratlerem. W większych turniejach za oszukiwanie grożą poważne kary z dyskwalifikacją włącznie. Poza wyszydzeniem ze strony zgromadzonej gawiedzi, można zostać wykluczonym z ligi DCI, jak i z oficjalnego świata Magica.

Oczywiście, o wszelkich wątpliwościach dotyczących gry przeciwnika bez zakłopotania informuj sędziego, wzywając go podniesieniem ręki. W razie jakichkolwiek wątpliwości związanych z grą, decydujący głos należy do sędziego głównego. Jeżeli nie wiesz czy dana kombinacja kart działa we właściwy sposób, też możesz wezwać sędziego i od niego uzyskać odpowiedź.

Przynoś klaser z kartami — turniej to najlepsza okazja do wymian. Nigdzie w jednym miejscu nie zbiera się tylu fanatyków Magica, co na sankcjonowanych przez DCI turniejach.

I na koniec pamiętaj, aby zabrać ze sobą coś do pisania (pamięć jest ulotna, a wiele bardzo ważnych spostrzeżeń pojawi się w trakcie turnieju), kostki lub inne wskaźniki życia, żetony (używane jako countery) oraz trochę drobnych na jedzenie i picie, bo nic tak nie rozstraja psychicznie jak pusty żołądek.

Życzę wyśmienitej pamięci i udanych bojów. Do zobaczenia na którymś z turniejów.

StarCrafta

„W STARCIU"

Witam serdecznie wszystkich starcraftowiczów. Od tego numeru rusza kącik SC, w którym

Już niedługo możemy się spodziewać na naszym rynku osławionego BROOD WARS — rozszerzenia zawierającego nowe misje do single player, nowe światy i całkiem nowe jednostki militarne. Jak na razie musimy się zadowalać dodatkiem o dumnie brzmiącej nazwie INSURRECTION, zawierającym sto nowych mapek i około 30 misji do single player.

Przejdźmy do strategii gry. Dziś omówimy Terran, gdyż to właśnie nimi na battle.net gra najwięcej osób (najczęściej początkujących). Na początek, kilka wskazówek dotyczących pierwszych ruchów tuż po rozpoczęciu gry. W pierwszej kolejności (dotyczy to zresztą wszystkich ras!) powinniśmy zacząć budować w Command Center zbieraczy kryształków i gazu, tu — SCV. Każdego nowego SCV powinniśmy wysyłać od razu do kupki z kryształkami. Siódmego SCV nie wysyłamy już po kryształki, tylko zaczynamy nim budować pierwszą w naszej bazie budowlę, Baraki. W tej samej chwili zaczynamy produkować ósmego SCV, który powinien zacząć budować Supply Depot — budynek pozwalający na utrzymanie większej ilości jednostek. I tu przychodzi moment, w którym gracze mogą wybrać sobie różne metody rozgrywki.

Jeżeli zamierzamy skończyć z przeciwnikiem w krótkim czasie, a mapa nie jest zbyt duża i umożliwia szybkie zlokalizowanie bazy wroga, postępujemy następująco: dziewiątego SCV przeznaczamy do budowy drugich baraków. Nowych SCV przeznaczamy do zbierania jedynie kryształków. W barakach rozpoczynamy masową rekrutację Marines. Pierwszych dwóch, łącznie z wcześniej wyprodukowanym SCV, wysyłamy na zwiad w celu odnalezienia przeciwnika. W bazie trwa rekrutacja żołnierzy. Po szybkim odkryciu wroga, grupujemy oddział Marines i wysyłamy do wrogiej bazy. Naszym celem powinni się stać przede wszystkim robotnicy–zbieracze (SCV, probe, drone). Podczas gdy pierwszy oddział atakuje wroga, w naszej bazie powinien powstawać już drugi zastęp. Taka akcja powinna być wykonana z największą precyzją. Nie można pozwolić sobie na jakiekolwiek opóźnienia. Żaden SCV nie może stać bezczynnie.

Jeżeli gramy na dość dużej mapce, liczymy raczej na dłuższą grę i na to, że przeciwnik będzie ganiał jakieś piętnaście minut zanim nas

strategii gry, nowinek i ukazujących

rynku jak i na sieci dodatków

znajdzie, możemy się zdecydować na rozwój techniczny, a nie na szybką ekspansję. Wtedy to dziewiątym SCV budujemy rafinerię wydobywającą gaz vespiański i czekamy, aż SCV zbiorą ilość gazu wystarczającą do wybudowania Fabryki. Fabryka gotowa? Niezwłocznie dobudowujemy do niej Machine Shop. W tym okresie powinniśmy już zacząć martwić się o zapasy minerałów. Świeżo upieczonego SCV wysyłamy więc na poszukiwanie nowych złóż i dogodnego miejsca na nową bazę, a kilku wcześniej wyprodukowanych Marines wypuszczamy na przeszpiegi w celu odnalezienia przeciwnika. I tu dochodzimy do następnego ważnego punktu. W tym momencie powinniśmy się zastanowić, co będzie naszym militarnym żelaznym ramieniem. Czy będą to siły lądowe, czy flota powietrzna. Jeżeli wybierzemy siły lądowe, to powinniśmy wybudować drugą Fabrykę i w Machine Shop ulepszać nasze po-

Terran

będziemy zamieszczać informacje dotyczące

Marmolada á la przeciwnik

do produktu Blizzarda.

Zgliszcza, zgliszcza...

...zgliszcza

Science Facility, przy której pomocy będziemy mogli budować Battle Cruisery i komandosów Ghost.

Co do najlepszych strategii uderzeń militarnych: najskuteczniejszym atakiem lądowym jest ofensywa za pomocą czołgów. Do tego celu budujemy dwa pełne oddziały czołgów i jeden oddział Goliatów. Goliaty będą osłaniać nasze czołgi zdejmując cele powietrzne. Czołgi podczas bitwy przesuwamy natomiast tzw. metodą falową. Jeden oddział czołgów „rozłożony" korzysta z siege mode, osłaniając drugi, który napiera do przodu. Następnie

Niespodziewany atak przeciwnika

ten drugi się „rozkłada" korzystając z siege mode, pierwszy dogania go, mija i rusza naprzód, by znowu się zatrzymać i skorzystać z siege mode (i tak dalej).

Najskuteczniejszy atak z powietrza wypuścimy za pomocą Battle Cruiserów. Odziałowi takich niszczycieli nie oprze się prawie żadna siła, szczególnie gdy dołączymy do niego Science Vessel wykrywający niewidzialność i wynajdziemy działo Yamato.

Tyle na dziś. czekamy na wasze listy z opisami ciekawych strategii i z licznymi pytaniami. Do zobaczenia za miesiąc. Albo dziś w nocy, na binecie.

WALKA MIŁOSC

Sat horn

Hail Brothers!

Wakacje dla jednych się już kończą, a dla drugich, niestety, w ogóle takowych nie było. Ja zaliczam się do tej drugiej grupy (chlip!), choć muszę przyznać, że udało mi się wyrwać na tydzień urlopu... Wszystko jednak wskazuje na to, że wraz z początkiem nowego roku szkolnego zasiądziemy do naszej ukochanej gry z naładowanymi podczas letnich miesięcy akumulatorami.

Cóż nowego? Ano, musimy jakoś rozruszać nasze zmurszałe szeregi, więc mam dla was propozycję. Co byście powiedzieli na TURNIEJ? Taki jeden wielki spęd wojowników, magów i łuczniczek? Jedną wielką rzeź, błysk mieczy i gwizd fireballi? Krzyki umierających i puchnącą w postępie geometrycznym torbę z uszami? Czy to nie brzmi rozkosznie? Też tak myślę. W takim razie ogłaszam turniej za otwarty. Kiedy? Hmm, proponuję 30 sierpnia, godzina 20.00. Gdzie? Oczywiście, na serwerach Battle Netu. Zasady tego turnieju są proste aż do przesady: mamy trzy postacie w różnych kategoriach. Wagowych być nie może z prostej przyczyny — to nie boks:), ale wprowadzę kategorie doświadczenia. Powiedzmy, co 10 leveli. Wszystkie kategorie będą więc wyglądały tak: 1-10, 11-20, 21-30, 31-40, 41-50. Najlepsi w swoich kategoriach zostaną wyróżnieni na naszej stronie (ach, ta mołojecka sława!), a może i dostaną się im jakieś nagrody bardziej wymierne? Oczywiście do turnieju mogą stanąć wszyscy zawodnicy, również ci nie zrzeszeni w RDK! Jedno jest pewne — nie będzie tolerowane żadne oszustwo, wszystkie postacie będą sprawdzane przed turniejem (i w trakcie tegoż!) na obecność bardzo dziwnych programików (czytaj cheatów). Ja wraz z szacowną Radą Klanu będę sędziował wszystkim zmaganiom. Walka prowadzona będzie na zasadzie „przegrany odpada", aż do wyłonienia jednego zwycięzcy lub zwyciężczyni w każdej z kategorii. A więc do roboty i trenujcie do turnieju jako żywo! Nie dajcie się, w końcu to będzie uczciwa walka, więc niech tylko prawdziwi mistrzowie przetrwają, a wszyscy pozostali zostaną bez uszu.

Jeśli ten termin wam nie będzie odpowiadał, to dajcie mi znać, na stronie znajdziecie wszystkie informacje. Tam też podam ostateczny termin turnieju oraz kanał na jakim się spotkamy na BN... Oczywiście, bracia z klanu mają się stawić w komplecie. Nieobecność będzie bardzo surowo oceniana. Zwolnieni z tego obowiązku są bracia bez dostępu do Internetu — to zrozumiałe. A jeśli pomysł wypali i będzie dużo chętnych, to tym lepiej, będziemy częściej organizować takie MEGA BLOOD PARTY, zabawy z takim turniejem będzie o wiele więcej niż podczas jałowych posiedzeń na kanale POL-1 czy POL-2. I w ten sposób możemy reanimować naszą gierkę. Ostatnio zauważam niski poziom frekwencji na BN... może ten turniej ją trochę rozrusza? W końcu i Diablomaniacy nie gęsi, iż swój turniej mają. Hello, quake?

Rośnie w siłę nasz klan. Zdarzają się i niezadowoleni, ale jeszcze się taki nie urodził, co by wszystkim dogodził (choc nada striemit'sja). Stawiam sprawę jasno — do klanu może wstąpić każdy, formuła klanu, jego zasady są ustalane przez braci właśnie, a nie przeze mnie. Ja poddałem pomysł, zarys zasad, a reszta już jest w waszych rękach. Zresztą pomysł turnieju nie wyszedł ode mnie, podsunął go jeden z braci. I za to czeka go nagroda, nominacja do Rady Klanu RDK! Ale przecież właśnie o to chodzi, to wy musicie mi wychodzić z pomysłami naprzeciw, ja mam trochę możliwości, a was jest 70 osób w klanie. Przecież to nic nie kosztuje, (poza impulsami) wysłać mi maila — a dojdzie na pewno. I nie bójcie się, czytam wszystkie maile, choć nie na wszystkie jestem w stanie odpowiedzieć, cóż mam dziennie około 50 listów. A moje archiwum ma około 40 MB! I cudem je uratowałem z ostatniego padu mojego kompa, straciłem wszystko oprócz nich. Ale bez tych listów nie wiedziałbym nic, a tak czarno na białym: co, kto i kiedy wysłał — mam pod ręką.... To nie to żebym prowadził dossier klanu, po prostu zawsze lubię takie informacje mieć na podorędziu.

A co do Rady, to czekam na kontakt (pilny!) w sprawie turnieju — musimy ustalić przecież podział ról. Sam wszystkiego nie zrobię, niestety. A właściwie — to dobrze!

KACIK stratega

BACZNOŚĆ! Rozkaz dzienny nr 000009/98

Punkt pierwszy:
wyróżnienia.

Niniejszym wyróżniam za aktywność w klubie następujących żołnierzy:

1. **szer. Jacek Fajfer**
2. **szer. Żukowski Piotr**
3. **szer. Jakubiak Łukasz**
4. **kpr. Flieger Piotr**
5. **sierż. MATT**

Wyżej wymienieni otrzymują awans na stopnie wyższe według kolejności.

Punkt drugi: Kary — nie odnotowano.

Punkt trzeci: Ogłoszenia drobne.

Cóż moi mili żołnierze, rozleniwiliście się przez tę przerwę wakacyjną i pewnie obżeraliście się hamburgerami zamiast grać, grać i grać, co? Teraz koniec słodkiego lenistwa — wchodzi nowych parę tytułów, a wszyscy przygotowujmy się powoli na gwiazdkowy wysyp gierek. Do Gwiazdki grajmy w to co mamy, a co mamy? Według listy przebojów panuje niepodzielnie jedna gierka. Cóż, chyba jestem prorokiem, bo w ostatnim numerze powiedziałem, że Starcraft idzie w górę na liście i wespnie się na szczyt; oczekiwałem co prawda wzrostu, ale nie takiego!!! Panie i panowie, żołnierze, Starcraft prowadzi, ścierając na pył konkurencję. Drugie miejsce już tak nie zaskakuje, Civilization 2 jest przełknięcia. Natomiast Total Annihilation spada, i to w tempie ekspresowym. Niedawny faworyt nieubłaganie zjeżdża w dół. Zaraz za TA — Red Alert, która jednak, mimo ładnego wieku (sędziwego?) pnie się w górę. Nie można już tego samego powiedzieć o EARTH 2140, która spada, dzielnie sekundując Total Annihilation w drodze na dół. Czyżby szykowała się totalna zmiana układu sił? Age of Empires w normie, czyli trzyma się tego 4–5 miejsca jak łysiejący czupryny. Ciekawe czy reanimuje ją bliski już wydania sequel? Warcraft 2 obumiera, widać to wyraźnie.... a może się mylę? Udowodnijcie mi, że tak, bo niedługo podzieli los gier z końca listy np. Z, Kontrofensywy czy Polan. Co prawda na następnym miejscu znalazły się Heroes of Might & Magic 2, Comand & Conquer, Incubation i Conquest Earth, ale to właśnie CE odnotowała niesamowitego kopa, który wyniósł ją w górę listy. Dotąd ta gierka okupowała ostatnie pozycje na liście, a tu proszę: skok do pierwszej dziesiątki.

Szczerze jednak powiem że miło mnie zaskakujecie, po zainstalowaniu formularzy wysyłacie typy na listę o wiele częściej niż wcześniej, wreszcie widać jakiś ruch w interesie! Ale teraz UWAGA! Szykuje się kolejna zadyma! Ogłaszam następny konkurs, nagroda będzie taka jak zwykle — gra strategiczna. Rodzaj: prace graficzne na tematy wojskowości, strategii itp. Technika: dowolna, ale błagam, nie przysyłajcie mi prac na kartkach wyrwanych z zeszytu w kratkę czy linie. Prace powinny też dać się odcyfrować — nie liczcie na moją wyrozumiałość, gdy przyślecie mi prace kubistyczne lub abstrakcjonistyczne. Brrr! Lepiej już niczego mi nie przysyłajcie:). Termin oddawania prac: 24 grudnia 1998r. A wiecie dlaczego? Nie? Hmm, to poważne niedopatrzenie z waszej strony, to przecież imieniny waszego dowódcy — Adama. Tak więc czasu macie aż nadto, nie śpieszcie się, popracujcie nad pracami na konkurs, oczywiście te wykonane na komputerze będą również mile widziane. Lecz ostrzegam przed plagiatami! Osobnik posługujący się w/w techniką będzie napiętnowany i wystawiony na publiczne obrzucanie pomidorami, skonfiskuję takiemu wszystkie gry albo zrobię coś jeszcze gorszego...

Pozostaje mi jeszcze jedno do zrobienia: niestety muszę dać odpór niektórym moim korespondentom, daję ostatnie ostrzeżenie na temat ilości i wielkości wysyłanych mi maili. Ja naprawdę mam dużą skrzynkę, ale nie jest ona nieskończonej pojemności, a ja nie jestem w posiadaniu łącza dzierżawionego. Paru żołnierzy (na razie nie wymienię nazwisk ani stopni) zarzuciło mi skrzynkę 40 MB mailami, ludzie! Przecież to przechodzi ludzkie pojęcie! Ile to trzeba wysyłać, nawet modemem 56K!?! Ja mam tylko 28.800, więc nie chciałbym znowu zobaczyć takiej paczuszki na skrzynce pocztowej. A poza tym, to ja takie rzeczy kasuję nie patrząc co tam jest, jasne?

SPOCZNIJ

Rozkaz podpisał dowódca RESET HQ

Marszałek Sathorn

re setta

DIE BY THE SWORD

Poradnika xięga drvga i ostatnia

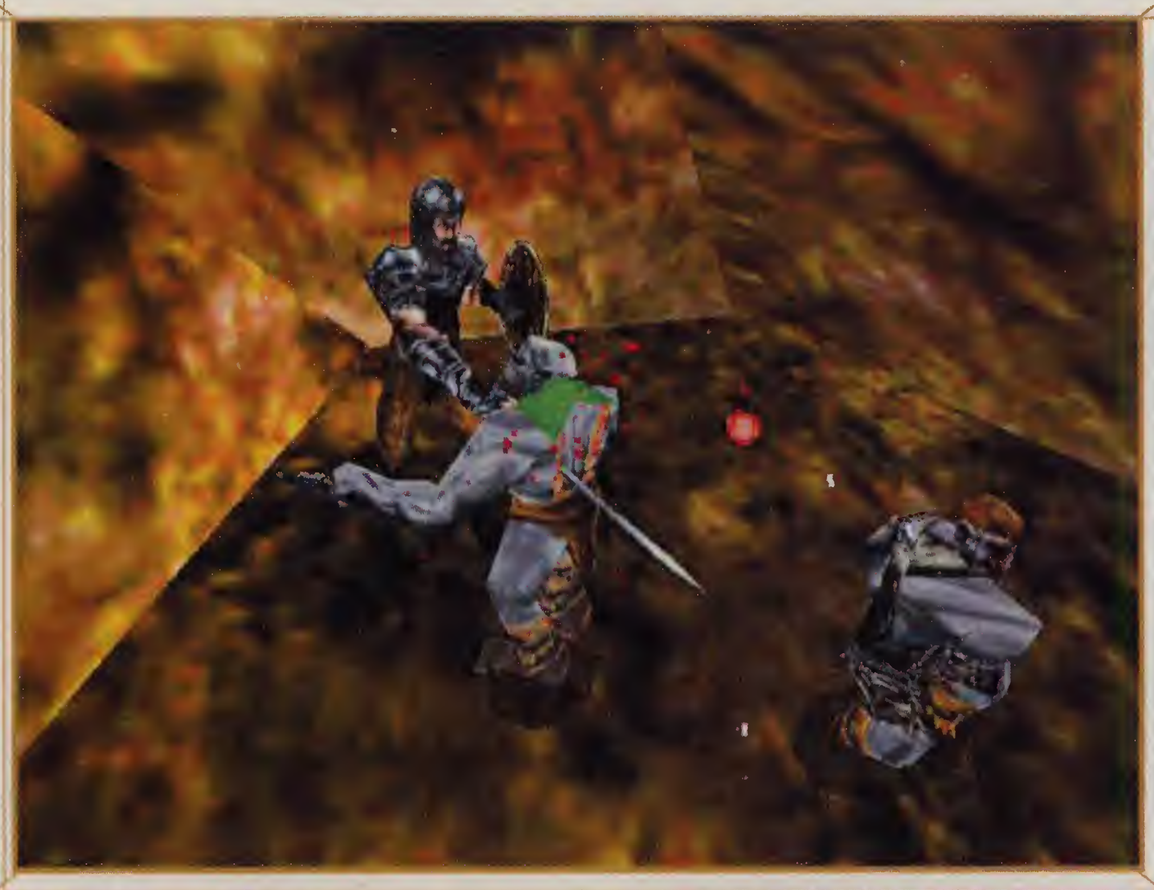
5. Lost Temple

Znajdujesz się w starożytnej świątyni. Wydostań się z dziury na korytarz. Na lewo od tego miejsca jest komnata z ogromnymi ostrzami, zawieszonymi na linach nad kamienną ścieżką biegnącą przez strumień lawy — Pendulum Room. Na prawo korytarz kończy się kamiennymi ruchomymi blokami. Idąc do nich mijasz dwie odnogi: z białym i z czerwonym obramowaniem. Korytarz z białym ornamentem prowadzi do komnaty z trzema smoczymi głowami. Jeśli tylko spróbujesz tam wejść, zostaniesz usmażony przez ogień wydobywający się z pysków kamiennych smoków. Skorzystaj z korytarza z czerwonym obramowaniem, a po dojściu do komnaty z czerwonym obeliskiem, ze znajdującego się tam wyjścia. Wejdź do pomieszczenia częściowo wypełnionego lawą. Zamkną się za tobą drzwi i zaatakuje cię Lavaman. Gdy go zabijesz, lawa opadnie, odsłaniając symbol czaszki z pałającymi czerwienią oczodołami. Wciśnij ją, a unieszkodliwisz pierwszą ze smoczych głów. Udaj się teraz do ruchomych kamiennych bloków. Unikając zmiażdżenia, przedostań się przez pierwszy rząd. W odpowiednim momencie przeskocz na ruchomy blok unoszący się nad dziurą z lawą. Obróć się przodem do korytarza i wskocz do widocznej wnęki. Podążaj ścieżką przy skalnej ścianie, aż dotrzesz do komnaty z wirującymi ostrzami. Przedostań się do widocznych po drugiej stronie komnaty, ułamanych kamiennych kolumn. Wdrap się na jedną z nich, a z niej na półkę skalną. Użyj dźwigni: spowoduje to zatrzymanie ostrzy i pojawienie się kamiennego bloku przy drugiej półce skalnej. Dostań się na nią i wciśnij czaszkę — druga smocza głowa wyłączona. Tą samą uciążliwą drogą (przez kamienne ruchome bloki) wróć do głównego korytarza i idź do komnaty z bujanymi „tasakami". Zabij niewidzialnego strażnika i unikając ostrzy oraz kąpieli w lawie przedostań się na drugi koniec komnaty do wyjścia.

W końcu dojdziesz do pomieszczenia z kolorowymi słupami. Manipulując trzema dźwigniami musisz tak ustawić słupobloki, żeby dostać się po nich na kamienną półkę. Przyda się tu umiejętność wykonania wysokiego i dalekiego skoku w połączeniu ze wspinaniem. Najpierw ustaw dźwignie: I dół, II dół, III góra. Podejdź do bloków, wejdź do wnęki w zielonym bloku w pobliżu półki skalnej i użyj znajdującej się tam dźwigni z numerem VI. Spowoduje to podwyższenie niebieskich bloków. Ustaw dźwignie w ścianie tak, by wszystkie trzy cyfry były u góry. Wróć do bloków. Wejdź na brązowy blok w pobliżu półki skalnej, na którą masz się dostać. Stań tyłem do półki i przeskocz na niebieski blok naprzeciwko. Z niego na zielony, a potem na najwyższy, fioletowy (ciężko jest się na niego wdrapać, ale jest to wykonalne), znów niebieski, a z niego już na półkę skalną. Idąc korytarzem dotrzesz do tarasu skalnego w komnacie z bujanymi, ogromnymi ostrzami. Użyj dźwigni — przy tarasie pojawią się schody. Ostrza mają szerokie grzbiety. Skacząc po nich musisz przedostać się do wnęki w ścianie, gdzie znajduje się ostatnia czaszka, wyłączająca trzecią smoczą głowę. Teraz już możesz przejść przez komnatę ze smoczymi łbami. Zabij niewidzialnego przeciwnika i idź prosto przed siebie. Znajdziesz się w Gear Room. Nie próbuj dotykać czarnej rzeźby. Podejdź do ogromnych kół zębatych. Przy ich pomocy przedostań się na drugą stronę (uważaj żeby nie zmiażdżyły cię „zęby"). Zabij krasnoluda z kosą i użyj dźwigni. We wnęce przestaną spadać kamienie i będziesz mógł w nią wskoczyć.

6. Dwarven Mines.

Lądujesz na taśmociągu, na którym miażdżone są kamienie. Unikając młotów, dojedź do końca. Zabij krasnoludzkiego górnika i zabierz mu Iron Key. Otwórz nim pobliską kratę. Będziesz świadkiem działania górniczego lasera. Podejdź do maszyny i po wystającej z niej rurze przedostań się na skalne wysepki w rzece lawy. Skacząc po wysepkach dotrzesz do Gauntlet of Might — zwiększa siłę o 25 %. Wróć do maszyny i zeskocz na dół. Stąd w każdej chwili można wspiąć się na powrót po skale, w pobliżu przejścia do groty z taśmociągiem. Nie próbuj przedostać się do miejsca odsłoniętego wybuchem, bo zabije cię strzał z lasera. Na wysokości maszyny znajduje się półka skalna z dźwignią, widać tu też zamkniętą kratę i podniesiony most. W ścianie w pobliżu rzeki lawy (mniej więcej pod półką skalną) jest otwór, za nim czerwony korytarz, prowadzący do groty ze strumieniem lawy, piecem hutniczym, kamiennym pomostem, jeziorkiem i krasnoludem. Za piecem jest uzdrawiający eliksir i klucz. Wróć do pomieszczenia z taśmociągiem (uwaga — krasnolud!) i odszukaj w ścianie czerwony korytarz, prowadzący do wielkich, metalowych drzwi. Otwórz je,



przejdź kamiennym mostem nad rzeką lawy, zabij dwa krasnoludy i zabierz jednemu z nich klucz. Wróć do groty z piecem hutniczym. Skorzystaj z wyjścia, do którego prowadzi kamienny pomost. Otwórz kratę. Znajdziesz się na półce skalnej z dźwignią. Przy pomocy dźwigni opuść most. Zeskocz na dół, dostań się w pobliże lasera i przejdź po opuszczonym moście. Znajdziesz się w grocie, skąd dostarczana jest woda do chłodzenia lasera. Zabij krasnoluda, a następnie zniszcz złotą tabliczkę znajdującą się na ściance jednego z drewnianych zbiorników. Wróć do maszyny i użyj dwukrotnie kupki klejnotów. Spowodujesz wybuch lasera. Teraz już spokojnie możesz skorzystać z korytarza, który powstał po strzale z lasera.

7. The Master`s Castle.

Przejdź przez kratę i zabij dwa kościotrupy. Wejdź do pustej wnęki na końcu komnatki.

Znajdziesz się w pierwszym Fountain Room. Fontanna przywraca całkowicie zdrowie, ale tylko raz. Unikając elektrycznych obszarów w podłodze, podejdź do kolumny, przy której stoi dzban. Fragment ściany przesunie się i odsłoni nowe przejście. Idź przed siebie, a dojdziesz do katakumb. Gdy zabijesz już wszystkie szkielety, w rogu pomieszczenia uniosą się w powietrze kwadratowe platformy. Przeskakuj z jednej na drugą zgodnie z pojawiającymi się rysunkami faz księżyca. Ostatnia, najwyższa platforma przeteleportuje cię do nowej komnaty. Zabij szkielet i rozejrzyj się po pomieszczeniu. Znajduje się tu ogromny klejnot, skupiający promienie czerwonego i niebieskiego światła. Podejdź do jednego z okrągłych otworów w ścianie (nie przechodź przez nie) i popatrz przez niego. Daleko w dole zobaczysz jezioro lawy z unoszącymi się nad nim

wysepkami skalnymi. Na jednej z nich umieszczony jest wielki kryształ, skupiający promienie światła odbite od jeszcze dwóch takich kamieni jak ten z komnaty, w której się znajdujesz.

Rozbij mieczem pierwszy kamień (trzeba podskoczyć), teleportem wróć do katakumb i do pierwszego Fountain Room. W sumie są trzy takie duże kwadratowe komnaty z fontannami, oddzielone od siebie kratami i komnatkami z kościotrupami (uwaga na włócznie w ścianach). W każdej z tych komnat musisz odszukać przejście za ruchomą ścianą prowadzącą do katakumb. Z nich znanym sposobem teleportujesz się do komnat z czerwonymi klejnotami; musisz zniszczyć wszystkie trzy kamienie. W drugiej komnacie fontanna również leczy, ale z wody formuje się monstrualna macka, która może bardzo zaszkodzić naszemu bohaterowi.

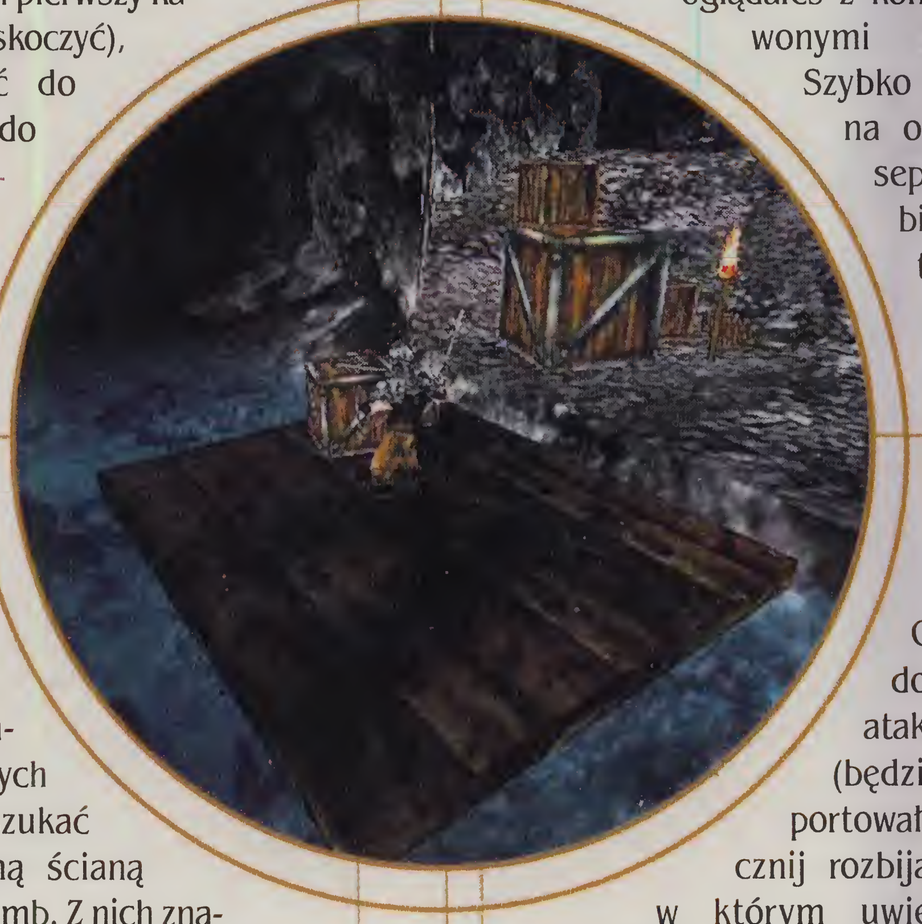
W jednej z komnatek z kościotrupami zacznie się opuszczać sufit. Musisz szybko wskoczyć do pustej wnęki po kościotrupie, z którym walczyłeś. Znajdziesz się w sekretnym pomieszczeniu z dźwignią — podnosi ona opadający sufit. Teraz przez wnękę możesz wrócić do komnatki i przejść przez kratę. Za trzecią komnatą musisz pokonać bardzo, bardzo długi korytarz naszpikowany ukrytymi włóczniami.

Dotrzesz do Main Keep. Na wprost widać prostokątną budowlę z zamkniętymi metalowymi drzwiami. Na prawo są wielkie, dwuskrzydłe pomarańczowe drzwi strzeżone przez dwa kościotrupy. Na lewo komnata z pentagramem (z niej po przyściennej pochylni można dostać się na most biegnący nad komnatą, a idąc dalej, na coś w rodzaju ambony — jest tam biały eliksir). Zabij kościotrupy i przejdź przez pomarańczowe wrota. Za nimi znajdziesz samego Mistrza Zła. Dzięki temu, że rozbiłeś klejnoty mocy, nie może on użyć magii, by cię zabić. Ratuje się ucieczką, ale przedtem podstępnie uruchamia zapadnię.

Lądujesz w podziemiach, w których mieszka pupilek Mistrza — Changa. Możesz zabić albo uwolnić koboldy. Przejdź przez drzwi i stocz pojedynek z zielonym monstrum. Gdy go pokonasz, skorzystaj z windy, którą zjechał potwór. Znajdziesz się znów w Main Keep. Powtórnie pokonaj straże i przejdź przez pomarańczowe drzwi. Przeskocz przez ogromny, ścienny witraż naprzeciwko tronu.

8. Final Battle

Znajdziesz się na jednej z kamiennych wysepek nad jeziorem lawy, które oglądałeś z komnat z czerwonymi klejnotami. Szybko dostań się na ostatnią wysepkę z wielkim białym kryształem. Jeżeli będziesz za długo stał w jednym miejscu, to wysepki pogrążą się w lawie. Gdy dotrzesz do celu, nie atakuj Mistrza (będzie się teleportował), tylko zacznij rozbijać kryształ, w którym uwięziona jest dziewczyna. Kiedy go zniszczysz, pozostanie ci tylko obejrzeć zakończenie.



SANITARIUM

(CZĘŚĆ 1)

Poziom trudności SANITARIUM wzrasta równomiernie, choć już z początku niektórzy mogą trafić na zagadkę, która zatrzyma ich na dłużej. Z racji, że podobne utknięcia wpływają ujemnie na jakość „zabawy" (w przypadku SANITARIUM słowo to brzmi dosyć... trywialnie), publikujemy dziś pierwszą część rozwiązania tej fantastycznej gry. Pamiętajcie jednak, aby z poniższego soIva korzystać w ostateczności — po co nadmiernym ułatwianiem zepsuć sobie całą ucztę?

Jedyna, podstawowa rada, jakiej mogę udzielić to: rozglądaj się i uważnie czytaj wszystkie wypowiedzi spotkanych postaci. Nierzadko, między wierszami ukryte są podpowiedzi oraz rady. Pamiętaj także, że w SANITARIUM zagadki mają w znacznej mierze logiczne rozwiązania. Nie próbuj zatem bezsensownych akcji typu używanie wszystkiego z inwentarza na baku samochodu w celu odciągnięcia trochę. benzyny. W tym celu wystarczy użyć szlaucha.

1. WIEŻA

Opuść celę i rozejrzyj się nieco po okolicy. Z sąsiedniego pokoju zabierz ręcznik, po czym przyjrzyj się mrygającej lampie i wyłącz alarm. Wejdź po schodach na górę, skręć w lewo i zamień kilka słów z pacjentką. Pójdź w prawo, omiń posąg, po czym zejdź po kolejnych schodach na dół. Porozmawiaj z Lennym, zagadaj do łysego faceta, po czym przyjrzyj się zepsutemu generatorowi. Nie przejmuj się szaleńcem, który właśnie skoczył w przepaść, tylko rzuć okiem na kabel, łączący salę odgrodzoną od ciebie przepaścią z resztą Wieży. Wejdź po schodach na górę, po czym skręć w prawo i podejdź do okna. Owiń ręcznik na kablu i tym sposobem dostań się do wspomnianej sali. Wewnątrz przyjrzyj się szafkom oraz sejfowi. Spójrz na wideo, po czym włóż odpowiednie kable do właściwych gniazdek (żołty do żółtego, czerwony do czerwonego etc. etc.). Po obejrzeniu nagrania, zabierz klucz z sejfu, który przed chwilą otworzyło krótkie spięcie wywołane awarią sprzętu wideo. Zajrzyj do szuflad i przejrzyj akta. Udaj się do posągu, po czym włóż zdobyty klucz do gniazdka. Kamienny anioł ożyje i przykryje cię swymi skrzydłami.

2. DEAR MOTHER...

Gdy anioł uniesie swe skrzydła, znajdziesz się w przedziwnej wiosce, zamieszkiwanej przez ohydne, zdeformowane dzieci. Porozmawiaj z Billym i z Jessie, po czym udaj się do ratusza, gdzie przejrzyj akta. Nawiedź teren kościoła, przeczytaj to, co napisano na tablicy ogłoszeń, podnieś kamień leżący przed budynkiem, po czym wejdź do wnętrza świątyni. Przeczytaj księgę i wyjdź z budynku. Na zewnątrz zagadaj do dziewczynki o dwóch nogach drewnianych, Meg. W drodze na cmentarz, raz jeszcze porozmawiaj z Billym i Jessie, po czym zagraj z dziewczynką w kółko i krzyżyk. Ograj ją. Na cmentarzu porozmawiaj ze wszystkimi dziećmi, powinieneś przypomnieć sobie dzięki temu trochę faktów z przeszłości. Wejdź do szopy i zabierz z niej łom.

Na północ od cmentarza znajdziesz trzy zabawki, służące do huśtania. Wskocz na tą środkową — kilka wymachów i zniszczona zabawka oderwie się od podłoża. Zabierz ją i pogadaj z Martym (zwróć uwagę na głos chłopca — urgh). Przejdź się na północ wioski, przekrocz most i zajrzyj do drewnianego budynku obok stodoły. Przeczytaj artykuły w gazetach leżących na stole oraz pamiętnik z szuflady. Wróć na cmentarz.

Porozmawiaj z Dennisem i zgódź się na zabawę w chowanego. Zabawa w chowanego ze zdeformowanymi dzieciakami w mieście duchów, hurra. Gdy doliczysz do dziesięciu, udaj się na poszukiwania. I tak — sprawdź drewniany budynek obok stodoły, drzewo za kościołem, kościół, beczki przy budynku z rybą wymalowaną na dachu oraz szkołę. Do budynku wejdziesz wyrywając łomem kolejne deski blokujące wejście. Gdy Dennis opuści pomieszczenie, przyjrzyj się ciałom zaścielającym prawie całą powierzchnię szkoły. Brr. Pójdź teraz na główny skwer miasteczka i po raz kolejny — choć to żadna frajda — porozmawiaj z Dennisem. Chłopak nie zechce dać ci jeszcze obiecanego klucza, przypominając o wspominanej już przez niego „specjalnej broni". Musisz odnaleźć jeszcze jednego dzieciaka. Porozmawiaj z Eileen i pożycz od niej łopatę. Jeśli wciąż mało ci mocnych wrażeń i psychodelicznego klimatu, wejdź do zagajnika na wschod od cmentarza i wsłuchaj się w śpiew tańczących wokół

wielkiej dyni dzieciaków. Polecam całkowicie wyciszyć na chwilę muzykę i wzmocnić do maksimum ambient sound. Jeśli jesteś domyślny, zaczniesz powoli orientować się, jakie okropności zaszły w tym mieście. Teraz na cmentarz i za łopatę: czas odnaleźć ostatnie dziecko. Rozkop grób opatrzony napisem „C. Driscoll. Missed dearly by Mother". To już wszystko. Idź do Dennisa po obiecany klucz.

Zejdź teraz na dół i pogadaj z Timmym — jednym z normalniejszych dzieciaków w tym schizolskim miasteczku. Nawróć do kościoła, przyjrzyj się dzwonowi i rzuć w niego kamieniem :) Timmy pobiegnie do kościoła, ty zaś idź na dół i zabierz jego wędkę. Z kluczem w dłoni zaś, udaj się do zarośniętego budynku, pod którym powoli, zupełnie tego nie dostrzegając, rozkłada się Marty. Otwórz drzwi, przy których siedzi dzieciak i wejdź do środka. Przeczytaj artykuły i zabierz pusty kanister. Zagadaj jeszcze do Lumpy'ego — dzieciaka ciągającego w tę i z powrotem wózek ze zwłokami młodej Caroll Driscoll. Uzbrojony w kolejną dawkę informacji, idź w prawo, aż do zniszczonego mostu. Wrzuć wyrwaną z ziemi zabawkę do wody i skacząc na nią, przedostań się na drugą stronę. Pogadaj

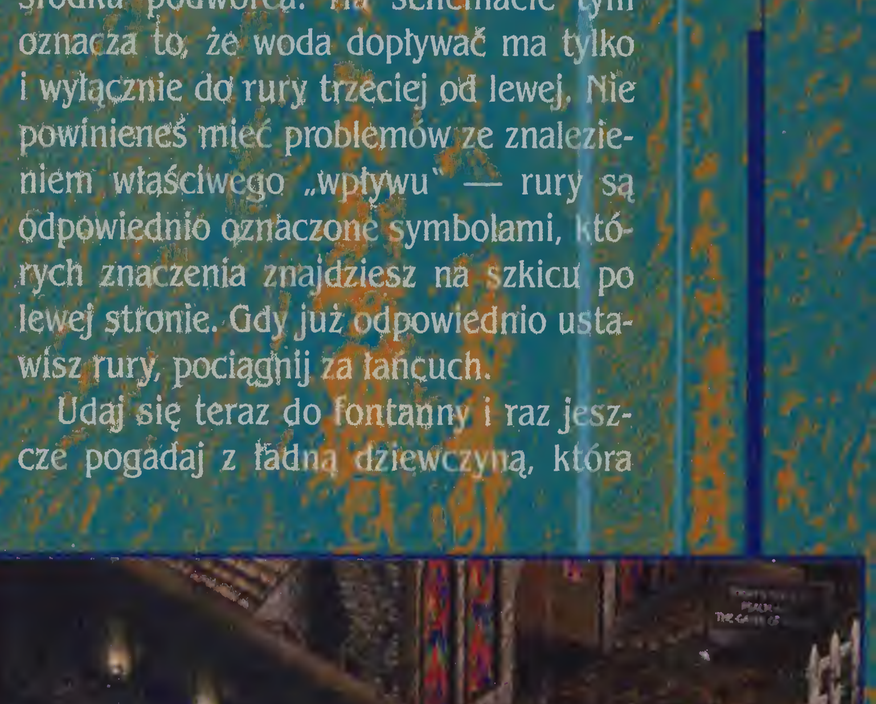
z Marią i zajmij się zamkiem cyfrowym stojącym na przeszkodzie przed wejściem na pole dyń, nazywane przez dzieciaki „Pumpkin Patch". Kombinacja cyfr jest bardzo prosta — 451 (wystarczy, że przypomnisz sobie cyfry, jakie widniały na tablicy przed kościołem). Gdy będziesz już w środku, zgarnij kosę i tak uzbrojony wejdź do Pumpkin Patch. W ciągu najbliższych kilku minut dowiesz się, dlaczego wszystkie obecne w wiosce dzieci tak bardzo boją się tego miejsca. Za pomocą kosy wykończ atakujące cię wrony,

którego odnalezienie zlecił ci kapłan w kaftanie bezpieczeństwa. Po twej „wyprawie krzyżowej", wróć do świątyni i daj księdzu zdobyty artefakt. W zamian otrzymasz tytuł Świętego (diabelnie fajna akcja) oraz... miotłę. O ile dopisek „św." przed imieniem na niewiele ci się przyda, to miotły użyjesz do otwarcia skrzynki, znajdującej się przy drzwiach do pokoju Morgana. Czeka cię teraz twoja najzaś na końcu trasy czeka cię konfrontacja ze strachem na wróble. Aby go zniszczyć, musisz rozwalić wszystkie dynie jakie leżą na środku placu. Po tym, strach na wróble będzie już tak słaby, że wystarczy jedno uderzenie. Po pojedynku, przyjrzyj się bliżej staremu traktorowi. Otwórz klapę silnika i wyjmij ze środka kable. Wejdź do stodoły.

Teraz już wiesz kim jest ta Matka, o której mówią wszystkie dzieciaki w mieście. Porozmawiaj z nią, a zrozumiesz, czemu musisz ją zniszczyć. Wyjdź ze stodoły, podnieś z ziemi klucz, którym odkręć znajdujący się opodal ratusza szlauch. Ze szlauchem i kanistrem w dłoniach idź nad morze, tam gdzie gadałeś z Timmym. Porwij wędkę dzieciaka, przyjrzyj się wrakowi auta i otwórz bak. Za pomocą szlaucha i kanistra zbierz odpowiednio dużo benzyny i przygotuj się na zabicie okrutnej Matki. Po drodze wstąp na północny most i za pomocą wędki wydobądź z wody metalowy krzyż. Wracaj do stodoły. Wbij krzyż w świecący zielonym światłem meteoryt, połącz krzyż z generatorem za pomocą wydobytych z traktora kabli, po czym wlej benzynę do generatora. Śmierć Matki będzie szybka, lecz z pewnością bolesna. Pójdź teraz w prawo i raz jeszcze pogadaj z Marią. Czas opuścić to paskudne miejsce.

3. POWRÓT DO SZPITALA PSYCHIATRYCZNEGO

Porozmawiaj ze wszystkimi pielęgniarzami i pacjentami. Wejdź do małego pokoju na północy i zamień kilka słów z doktorem Morganem. Idź teraz na środek podwórca i porozmawiaj z ładną dziewczyną, siedzącą przed drzwiami kościoła. Po rozmowie wejdź do kościoła (bezceremonialnie wykopując drzwi) i porozmawiaj zarówno z zakutym w kajdany Normanem, jak i z kapłanem–psychopatą (w końcu to dom wariatów, no nie?). Kapłan zleci ci świętą misję. Jej wykonanie jest bardzo proste. Wpierw idź do pokoju Morgana, wyłącz gramofon i włóż czerwoną płytę — „Belladonna in a flat". Muzyka ta poruszy do tańca starszego jegomościa w różowym stroju baletnicy. To właśnie ten niegroźny transwestyta skradł z kościoła „święty symbol".



trudniejsza, jak dotąd, zagadka. Musisz tak ustawić kolanka i rozwidlenia, aby woda płynęła jedynie do fontanny na środku podwórca. Na schemacie tym oznacza to, że woda dopływać ma tylko i wyłącznie do rury trzeciej od lewej. Nie powinieneś mieć problemów ze znalezieniem właściwego „wpływu" — rury są odpowiednio oznaczone symbolami, których znaczenia znajdziesz na szkicu po lewej stronie. Gdy już odpowiednio ustawisz rury, pociągnij za łańcuch.

Udaj się teraz do fontanny i raz jeszcze pogadaj z ładną dziewczyną, która

skrywała dotąd swą twarz pod ciężkim kapturem. Spójrz na swe odbicie w wodzie fontanny i przygotuj się do czwartego rozdziału.

Ciąg dalszy nastąpi...

asmodeus von Dirt

1. Rozmawiaj z napotkanymi ludźmi i wypytuj aż do wyczerpania możliwości.

2. Trenuj zabijanie na wszystkim co napotkasz, a z czym nie da się porozmawiać.

3. Jeżeli brakuje ci gotówki, to zapoluj na wrogich żołnierzy — mają przy sobie mnóstwo śmieci, które możesz sprzedać.

4. Zapisuj się przy każdej okazji — służą do tego różne miejsca do spania: dom Jacka, łóżko w bocznej uliczce w mieście, łóżko w opuszczonym bunkrze i pokój do wynajęcia w bazie partyzantów.

5. Obszukuj ciała zabitych, szafki, kontenery itp.

ALIEN EARTH

Rozpoczynasz grę przed bramą swojej wioski (mapa 1). Porozmawiaj ze starcem i wypytaj go o wszystko. Udaj się do miejsca gdzie oddawana jest cześć bogom (zarośnięte budki telefoniczne). Weź jeden z drewnianych kijów z czaszką na końcu. Weź matę, ostrze (jest pod matą) i jedzenie (w tym miejscu zawsze znajdziesz coś do zjedzenia). Połącz kij z ostrzem i masz włócznię. Idź do Old Jack`s. Zobaczysz człowieka atakowanego przez dwa potworki — zabij je i weź z ziemi gumową rurkę. Jack, któremu pomogłeś, zaprosi cię do swego domu. Idź za nim, ale nie wchodź po drabinie (po wyjściu z domu Jacka zaczyna się polowanie i w okolicy pojawia się ufok, który bardzo utrudnia poruszanie się między lokacjami). Przeszukaj teren. Znajdź pluszowego misia, pojemniki po sprayu (przy huśtawce), butelki, kawałek szmatki (przy drabinie) i łom. Zabijaj napotkane rośliny plujące zieloną mgiełką i zbieraj ich liście, zbieraj też kamienie. Idź do Crash Site i wejdź po lianie na drzewo. Na klapce od baku użyj szmatki. Połącz gumową rurkę z butelką, powstały przedmiot użyj na otwartym baku. Napełnioną butelkę połącz ze szmatką i masz koktajl Mołotowa. Idź do Sane Charilie`s. W chatce mieszka wariat. Pogadaj z nim i daj mu misia. Otwórz klatkę i weź plastikowego ptaszka. Wróć do Old Jack`s, a stąd przez most do The Cinema. Użyj łomu na zatarasowanych drzwiach i wejdź do kina. Zniszcz projektor rzucając weń kamieniami — hologram manty zniknie i przejdziesz dalej. Po rozmowie z facetem za ladą, dostaniesz latarkę. Zabierz butelkę — jest przy schodach. Po wyjściu z kina idź zrobić drugiego Mołotowa (szmatkę znajdziesz w tym samym miejscu co poprzednio). Teraz już możesz wejść do domu Jacka. Pogadaj z nim, a otrzymasz zapalniczkę (zapalnią spraye). Daj mu wszystkie liście jakie udało ci się zebrać, a Jack przyrządzi z nich odtrutki. Przed wyjściem użyj łóżka (save). Unikając spotkań z ufokiem idź do Mine Entrance. Zbadaj wszystkie korytarze kopalni. Pajęczyny spal zapalonym sprayem, wielkie pajęczyce zabij koktajlem Mołotowa. Zabijaj włócznią małe pajączki, a gdy zrobisz się zielony używaj odtrutki. W kopalni znajdź detonator. Połącz go z plastikowym ptaszkiem, a otrzymasz bombę. Poszukaj polującego na ciebie ufoka i użyj na nim bomby (musisz blisko podejść). Obszukaj trupa i zabierz jego głowę. Idź do Security Gate. Zabij robalopsa (kamieniami i butelkami) i użyj głowy Obcego na czerwonym panelu (stań blisko panelu, ale go nie dotykaj, bo zginiesz). Przejdź przez otwartą już bramę. Znajdziesz się na ulicach zniszczonego miasta. Porozmawiaj z umierającym żołnierzem i obszukaj go — zdobędziesz pistolet. Przy jezdni jest wnęka z łóżkiem. Idź jezdnią w dół do następnej lokacji. Trafisz na skrzyżowanie (mapa 2). Uważaj na żołnierzy. W miarę możliwości staraj się ich załatwić. Pamiętaj, że każdorazowe wyjście i powrót do jakiejkolwiek lokacji powoduje pojawienie się w niej nowych przeciwników. Jednocześnie znikają ciała wcześniej zabitych, tak więc nie zapominaj ich przeszukać zanim opuścisz dany ekran. Na skrzyżowaniu nie wchodź do budynku (przy wejściu są schody), tylko idź jezdnią w górę ekranu (Block 4). Znajdziesz się w lokacji z okrągłą studzienką kanalizacyjną w jezdni. Użyj łomu na pokrywie i wejdź do studzienki. Zejdź drabinką na sam dół i skorzystaj z wyjścia. Znajdziesz się na pierwszym poziomie kanałów (mapa 6). Idź do Thorne`s Temple. Wypytaj o wszystko Thorna. Jeżeli wykorzystałeś wszystkie tematy (weapons, psionic), to Thorn nauczy cię obsługi pierwszej broni psionicznej. Używając jej na przeciwniku, powodujesz czasową „niecelność" strzelającego. Wróć na ulice miasta i wejdź do budynku na skrzyżowaniu. Znajdziesz się w dużej zielonej hali. Po zabiciu i obszukaniu żołnierzy (jest ich sporo i używają granatów) przejdź metalowymi schodami (na

końcu pomieszczenia, lewy, górny róg) do lokacji na piętrze. Żołnierz przy zdemolowanych komputerach ma notatnik — zapamiętaj zapisane cyfry. Wróć na skrzyżowanie i idź jezdnią w dół. Znajdziesz się w lokacji Colonel`s Bunker. Przez tę lokację możesz bezpiecznie przejść tylko kilka razy — później facet ukryty w bunkrze zacznie do ciebie strzelać. Stąd pójdź jezdnią prowadzącą w prawy dolny róg ekranu. Wejdź do budynku, do które-

go prowadzą schody. Jeden z żołnierzy będzie miał karabin automatyczny. Wróć na ulicę i idź w prawo. Wespnij się po metalowej drabince biegnącej przy ścianie budynku. W pomieszczeniu skorzystaj ze schodów. Przejdź po belce wspornikowej na drugą stronę dziury w podłodze. Zabierz żołnierzowi Psionic Key, a ze skrzynki pistolet automatyczny. Wróć do Colonel`s Bunker. Stąd jest 5 wyjść: a) to którym tu właśnie wszedłeś, b) dziura w drewnianym

parkanie (po lewej stronie), c) wnęka za beczkami i płotem (w pobliżu latarni), d) czerwono oświetlona jezdnia, e) jezdnia w prawym, górnym rogu ekranu. Przejściem c) udaj się do Air Raid Shelter. Użyj łomu na wysokiej części parkanu i po powstałej kładce przejdź przez rów z kwasem. Jeden z żołnierzy ma baterię. Podejdź do żółtego panelu przy drzwiach bunkra i użyj go. Wstukaj kod ze znalezionego wcześniej notatnika (7512). Wejdź do bunkra.

Przeszukaj go dokładnie. Znajdziesz tu: gumowe rękawice, Military Armor (od razu ją włóż) i shotgun. Możesz skorzystać z łóżka. Wróć do Colonel`s Bunker. Dzięki temu, że masz na sobie zbroję, będziesz mógł wejść do bunkra (przez oświetlone na czerwono drzwi z dwiema zielonymi diodami). Facet w bunkrze weźmie cię za towarzysza broni. Pogadaj z nim, a potem użyj na nim Psionic Key. Okaże się, że facet (Pułkownik) ma drugi, taki sam. Idź za nim. Pójdziecie do Psi Creche. Użyj swojego klucza na zamku po lewej stronie pancernych drzwi. Skorzystaj z otwartego przejścia. Wejdź do windy na końcu krótkiego korytarzyka. Zabierz szpulę drutu i uruchom wielki czerwony komputer. Po obejrzeniu filmiku użyj kolejnej windy. Otwórz konsolę do gier, stojącą przy telewizorze i zabierz z niej płytkę CD. Wróć do Block 4 i studzienką zejdź do kanałów. Skorzystaj z odnogi po lewej stronie (naprzeciw tej blokowanej przez partyzanta) i zejdź drabinką poziom niżej. Znajdziesz się w Generator Room. Zabierz cążki i idź korytarzami (patrz mapa) w prawo. Uważaj na pajączki. Jeżeli się strujesz, jedynym ratunkiem jest apteczka. Dotrzesz do pomieszczenia z mutantami i klatką. Zabij mutanty (możesz robić to „po kawałku", wchodząc i wychodząc z pomieszczenia, jeżeli zrobi się zbyt niebezpiecznie). Kluczem, znalezionym przy jednym z nich, otwórz klatkę. Idź za uwolnioną dziewczyną do Generator Room. Daj jej cążki, szpulę drutu i gumowe rękawice. Po przywróceniu zasilania znów podążaj za dziewczyną. Dzięki niej będziesz mógł przejść obok wartownika na pierwszym poziomie kanałów. Znajdziesz się w bazie partyzantów walczących z rasą obcych Raksha. Dziewczyna zaprowadzi cię do dowódcy — Carla. W trakcie rozmowy wybierz opcję przyłączenia się do Ruchu Oporu (join). Następnie wybierz opcję Missions. Otrzymasz zlecenie wykonania pierwszej misji, oczywiście za odpowiednie wynagrodzenie.

MISJA 1: Vermint Hunt

Musisz odnaleźć zaginionego zwiadowcę i odzyskać sprzęt, który miał ze sobą.

Zanim jednak wyruszysz na misję, warto zapoznać się dokładniej z bazą. Baza ma 4 poziomy. Czwarty jest na samym dole. Kwatera szefa jest na 2 poziomie **(mapa 5)**. Tutaj jest także kantyna, gdzie możesz kupić jedzenie albo opłacić nocleg (save). Kolejne poziomy połączone są drabinką. Jeżeli wejdziesz drabinką na samą górę, to wyjdziesz na powierzchnię, gdzie jest teleporter. Na najniższym 4 poziomie **(mapa 4)** znajduje się laboratorium mechanika Rosco (Rosco`s Workshop) — on skupuje i przerabia broń Obcych. Piętro wyżej, na 3 poziomie **(mapa 3)** są trzy pomieszczenia: a) zbrojownia (Shannon`s Armory) — tu możesz sprzedać i kupić broń, zbroje itp. b) sklep (Harry`s Junk Emporium) — tu możesz sprzedać rzeczy jakie znajdziesz przy zabitych żołnierzach, c) szpital — lekarka leczy zatrucia, przywraca zdrowie i uczy nowych rodzajów broni psionicznych. Na poziomie 1 **(mapa 6)**

znajduje się Świątynia Thorna, laboratorium Tamary (communications) oraz korytarz (pełno tu żołnierzy) prowadzący pod więzienie Obcych. Żeby wykonać misję, musisz udać się właśnie do tego korytarza z żołnierzami na 1 poziomie (przed drzwiami do niego stoi wartownik). W dużym pomieszczeniu na końcu jest martwy partyzant. Znajdziesz przy

nim coś, co wygląda jak telefon komórkowy (nie wchodź po drabinie znajdującej się w tym pomieszczeniu). Wróć do szefa partyzantów i daj mu ten telefon. Weź następną misję.

MISJA 2: Pizza Boy

Masz zanieść egzemplarz broni Raksha

do Rosco, który przerobi ją tak, by mogli jej używać ludzie.

Idź na poziom 4, do Rosco`s Workshop (tym razem strażnik cię przepuści) i daj mechanikowi „przesyłkę". Wypytaj go o wszystko, a na koniec pokaż mu CD. znalezione w bunkrze. Rosco nie będzie umiał go odczytać. Skieruje cię do Tamary (spytaj o nią) i da przepustkę do jej laboratorium. Porozmawiaj z Tamarą — poziom 1

(mapa 6 — communications). Wróć do szefa i przyjmij kolejną misję. cdn.

FIGHTING FORCE

Poradnik plus ciosy, czyli jak wygrać z Doktorem Zengiem.

SŁOWO NA ROZRUCH

FIGHTING FORCE nie jest klasycznym chodzonym mordobiciem: autorzy gry postanowili przenieść akcję w trzeci wymiar. Gracz może się więc poruszać po całym trójwymiarowym terenie gry, który został podzielony na sektory. Między sektorami nie można się cofać. Jeśli chcesz przejść FF naprawdę całą, powinieneś ukończyć ją wszystkimi czterema postaciami: z każdą z nich odkryjesz inne sektory.

Sterownie w FIGHTING FORCE nie zostało najlepiej rozwiązane. Strzałka do góry odpowiada za ruch postaci w głąb ekranu, a nie w kierunku, w którym postać jest odwrócona. Do tego, ustawienie kamery też nie jest najlepsze i często dezorientuje. W takich chwilach pamiętaj: bij i nie daj się pobić!

TAKTYKA

Droga do sukcesu polega przede wszystkim na umiejętnym wykorzystywaniu wszelakiego rodzaju przedmiotów, porozrzucanych tu i ówdzie. Posłużą nam przeróżne rurki wyrwane z ogrodzeń, silniki lub koła samochodów, broń palna: pistolet, obrzyn, bazooka. Najfajniejsza jest siekierka pożarowa (no i mina gościa, który nią dostał) i kij baseballowy, który przywitają z otwartymi ramionami miłośnicy palanta.

Kiedy tylko masz ku temu okazję, używaj osprzętu pomocniczego. Pamiętaj, że broń ma określoną ilość amunicji, a rurki i inne kije swoją wytrzymałość, która wyczerpuje się średnio po sześciu–dziewięciu uderzeniach.

Zacząłeś wykonywać jakieś combo? Możesz w każdej chwili zmienić kierunek ciosu! Jeśli wziąłeś kij baseballowy i wcisnąłeś trzy razy Punch, a przeciwnika rozwaliłeś dwoma uderzeniami, to ciosem trzecim możesz posłać na deski przeciwnika, który stoi obok. Wykorzystuj to przy każdej okazji (ostatni cios jest najsilniejszy, tzw. Knock Down).

Jeśli przeciwnik blokuje twoje ciosy, złap go i wtedy dopiero wal jak w bęben. Po ciosie zablokowanym przez przeciwnika masz duże opóźnienie i wtedy możesz dostać morderczą serię, która powali cię na dechy. Niektóre ciosy, np. 360-tki służące do wychodzenia z opresji (postać robi kołowrotek nogą lub pięściami) zabierają nam energię. Ciosy są niesamowicie silne, są to Knock Downs, ale należy stosować je w ostateczności. Pamiętaj, że używając biegu łatwo możesz wyjść z opresji nikogo nawet nie kopiąc (uuu!). Zostaw sobie trochę energii na Zenga: z nim bez Knock Downów mało kto sobie poradził, heh:)

Gdzieniegdzie zauważysz stojące przy ścianie automaty z Colą. Wal w nie z całej siły, za pierwszym razem wyleci tylko jedna puszka, ale uderz jeszcze kilka razy, a wylecą dwie następne. Nie muszę chyba mówić, że po wypiciu odnawiają ci energię, „Hmm... that's better":) Kolejnym zagraniem taktycznym powinno być rozwalanie nie tylko wszystkiego, co się rusza, ale też i tego co się nie rusza, typu: kasa (monitor) czy wielkie pudła (apteczki i inne), no i oczywiście samochody (koła, czasami silnik i jakaś broń). Rozwalaj właściwie wszystko — można w ten sposób znaleźć wiele naprawdę ciekawych zabawek.

Wiele osób (szczególnie via Internet) pytało mnie, czy zgadzam się z opinią i oceną Mamuta odnośnie FIGHTING FORCE. Z oceną jak najbardziej się zgadzam — mało ciosów i kiepskie sterowanie. Co do opinii... niech pomyślę. Może czasami wieje nudą, a przeciwnicy rzeczywiście są głupi i schematyczni, ale mi się gra podobała bardzo, jest to jedno z lepszych mordobić na PC tego roku. Z powyższego wynika, że FF rzeczywiście jest grą dla zagorzałych miłośników mordobić... a zatem — zgadzam się z Mamutem :-)

COME 'N' GET SOME!

Ciosy wspólne dla wszystkich postaci

Łapanie: BackFist (blisko przeciwnika)
Piąchy w przeciwnika za plecami: BackFist, BackFist, BackFist
Podniesienie przedmiotu: Punch
Rzucenie przedmiotem: BackFist
Używanie przedmiotu: Punch
Bieg: Kierunek+Run

MACE DANIELS

Wiek: 21 lat
Wzrost: 167,5 cm
Waga: 57 kg
Włosy: brunetka
Oczy: zielone
Wymiary: 95-55-95 (ahh...)
Iloraz inteligencji: 200

Jeśli chodzi o panienki w składzie FF, Mace rządzi. Jest ona naprawdę zwinna, a jej ciosy (jak na kobietę) są bardzo silne i szybkie. Jeśli jesteś kobietą albo chcesz powalczyć przedstawicielem płci (bardzo) pięknej, to moją rekomendację ma właśnie MACE: polecam.

Combosy

Two Punches, Spinning Backfist: Punch, Punch, Punch
Whip Kicks: Kick, Kick
Jumping Pedals: Kick+Jump
Spinning Sweep: Punch+Jump

Ciosy po złapaniu przeciwnika

Leg Takedown: BackFist
Forceful Push: Przód+BackFist
Neck Throw: Jump
Rising Knee: Kick
Bitch Slaps: Punch, Punch, Punch, Punch

Podczas biegu

Flying Boot: Kick
Sliding Kick: Punch

ALANA McKENDRICK

Wiek: 17 lat (Oh yes!)
Wzrost: 162,5 cm
Waga: 49 kg
Włosy: blond
Oczy: niebieskie
Wymiary: 70-50-70
Iloraz inteligencji: 240

Alana to najgorsza postać w grze. Jest córką Zenga! Jest słaba, po ciosach łatwo się przewraca. Zaatakowanej przez więcej niż dwóch przeciwników Alanie trudno jest się wyrwać z rąk oprawców. Nie wiem, co taka inteligentna, drobniutka blondyneczka robi w tej grze. Jest najszybszą postacią, ale niewiele jej to pomaga. Nie polecam.

Combosy

Two Punches, Two Backfists: Punch, Punch, Punch, Punch
Whirlwind Kicks: Kick, Kick
Flipkick: Kick+Jump
Spinning Bird Kick: Punch+Jump

Ciosy po złapaniu przeciwnika

Launch Kick: BackFist
Jumping Uppercut: Przód+BackFist
Vault Kick: Jump
Rising Kick: Kick
Head Trauma: Punch, Punch, Punch, Punch

Podczas biegu

Sliding Kick: Punch
Jumping 360 Kick: Kick

BEN „SMASHER" JACKSON

Wiek: 29 lat
Wzrost: 190 cm
Waga: 126 kg
Włosy: szatyn
Oczy: piwne
Bary: 120 cm (prawie tyle samo co Hammer :)
Klata: 150 cm
Iloraz inteligencji: 106

Ben jest... Ben jest duży. Bardzo duży. Aż dziw bierze, że taki olbrzym wchodzi w drzwi i nie zawadza o futrynę. Ogólnie Smasher jest wolny, ciężki i jako jedyny specjalizuje się w wyjmowaniu silników samochodowych. I to jest jego jedyną zaletą. Z pistoletem wygląda jak z zabawką, a bazookę nosi pod pachą. Sieje spustoszenie, ale jakoś nie przypadł mi do gustu.

Combosy

Two Punches Roundhouse: Punch, Punch, Punch
Marching Kicks: Kick, Kick
Jumping Knee: Kick+Jump
Slamming Hammer: Punch+Jump

Ciosy po złapaniu przeciwnika

Body Lift: BackFist
Back Breaker: Kick
Two Hand Toss: Punch
Rag Toss: Jump
Uppercut: Kick
Face Smash: Jump

Podczas biegu

Two Fisted Dive: Kick
Barrel Roll: Punch

HAWK MANSON

Wiek: 26 lat
Wzrost: 185 cm
Waga: 88 kg
Włosy: blond
Oczy: niebieskie
Bary: 90 cm
Klata: 120 cm
Iloraz inteligencji: 187

Podpakowany blondasek. Koleś jest szybki i niesamowicie silny, mimo to silnika z samochodu niestety nie wyjmie (phi!). Najpierw grę przeszedłem Hawkiem, ponieważ jest on postacią najbardziej uniwersalną. Polecam go jako łatwą do opanowania, śmiercionośną broń, przydatną w każdym starciu. Rekomendacja.

Combosy

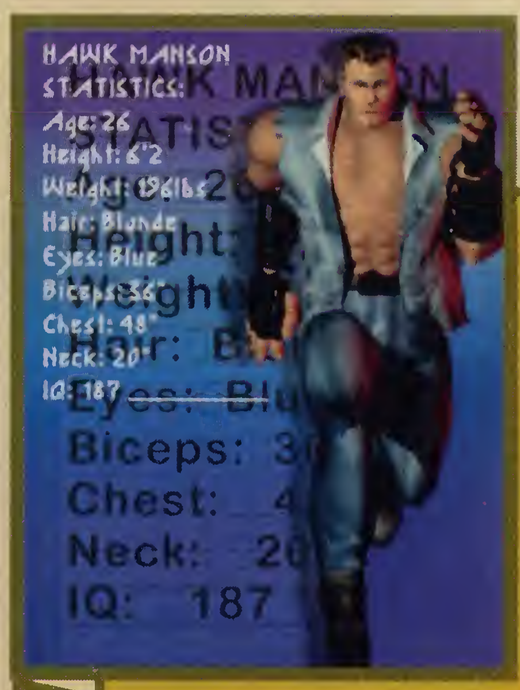
Punching Roundhouse: Punch, Punch, Punch
Double Spin Kicks: Kick, Kick
Rising Kick: Kick+Jump
Flying Spin Kick: Punch+Jump

Ciosy po złapaniu przeciwnika

Headbutt: BackFist
Suplex: Przód+BackFist
Shoulder Throw: Jump
Knee to the Abdomen: Kick
Three Gut Punches Finish Him!: Punch, Punch, Punch, Punch

Podczas biegu

Flying Boot: Kick
Sliding Kick: Punch



Cheaty

PooH & Gutek Company

zamiast

resetu

Połowa wakacji. Czasami aż grać się nie chce. Może garść oszustw nieco ożywi atmosferę.

ARCHIMEDEAN DYNASTY

Podczas gry naciśnij jednocześnie oba **CTRL**, a następnie:
0 — Kończysz misję
1 — Niewidzialność
2 — Nieskończone torpedy
3 — Nieskończona amunicja do działka

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Misja 2 — **4JJXB**
Misja 3 — **ZDD1T**
Misja 4 — **RFF1J**

DARK REIGN

W menu wpisz **SS ADN**, następnie wstukaj kody:
darkinv — Niezniszczalność
darkpower — Energia na maxa
dark20000 — 20,000 gotówki

DOMINION

Pacnij w enter, wstukaj kod, **stuknij w enter** ponownie i ciesz się życiem:
lushee — Dodaje odrobinę surowców
infrared — Odsłania mapę
combustion — Masowo eksterminuje przeciwników
zipper — Przyspiesza budowę (komputer także odnosi tu korzyści)

ENTERPRENEUR

UWAGA — tylko dla jednego gracza!
Naciśnij **TAB**, wpisz kod, wciśnij **ENTER**
zeropercentinterest — Dostajesz $10,000,000
canyouspareadime — Dostajesz $100,000,000
nomoneydown — Dostajesz $100,000,000
iseelondoniseefrance — Szybsze badania

feelthatmojorising — Dostajesz po 10 jednostek każdego z surowców
idkfa — Dla odmiany po 99 każdego z surowców
hitmeagain — Dostajesz jedną kartę akcji
upmysleeve — Otrzymujesz pełen zestaw kart
impressme — Kończysz badania nad aktualnym projektem

FORSAKEN

Kody wpisz w dowolnym menu:
bubbles — Włącza cheaty
iamzeus — Jesteś bogiem
fullmonty — Level select toggle
lumberjack — Włączasz rakiety. Teraz naciskając **„MUG"** przełączasz pomiędzy normalnymi, spiralnymi i odbijającymi się „MUG-ami", Tak samo, **„SOLARIS"** uaktywnia, odpowiednio: normalne, samonaprowadzające plazmowe oraz dopalone niebieskie rakiety SOLARIS
jimbeam — Włączając laser dostajesz normalny promień, ponowne przełączenie uaktywnia promień elektryczny i supermiotacz.

GUTS'N'GARTERS

Wpisz DUŻYMI LITERAMI **GUTS \DAVESCHEAT** — dostęp do wszystkich rodzajów broni.

G-NOME

Na głównym ekranie naciśnij **CTRL + F1** i wpisz:
Had A Nude On — Niewidzialność
Brass Clue — Amunicja
Rotted Drop — Niszczysz przeciwników
Teraz podczas gry możesz wcisnąć:
CTRL + i — Niewidzialność
CTRL + z — Amunicja
CTRL + f — Jak wyżej — eksterminacja złych kolesiów

MECH COMMANDER

Aby skorzystać z cheatów, musisz w katalogu, w którym zainstalowałeś grę, stworzyć (np. przy pomocy Notesu) pusty plik buymechcommander.2
Teraz podczas gry wpisz:
lorrie — Odnawiasz amunicję
osmiu — Tryb boski

NBA FULL COURT PRESS

Podczas gry wpisz:
TOPSPEED — Biegasz o wiele szybciej
LINEDANCE — Twoi zawodnicy tańczą w linii!
MOVEDANCE — A teraz taniec nieco dynamiczniejszy...

NBA JAM EXTREME

Poniższe kody należy wpisać przy podawaniu inicjałów. Przedstawiamy kolejno drużynę specjalną, imię i nazwisko zawodnika oraz kod jaki go udostępnia:
SPECIAL SPORTS TEAM
Cheryl Swoopes — **SWO 1/1**
Rebecca Lobo — **LOB 7/4**
Carol Blazejowski („Blaze") — **BLZ 3/1**
Bob Lanier — **LAN 9/10**
Air Nick — **ARN 5/18**
George Gervin — **ICE 4/27**

MISFIT TEAM
XX Stringer — **MSS 10/26**
XX Shamrock — **8/26**
Diamond Dave — **6/29**
Chris Slate („Hacker") — **JCS 12/8**
Todd Mowatt („Cowboy") — **TVC 10/3**
Richard Szeto („Richito") — **RTS 2/25**

SCULPTURED TEAM
Dwain Skinner — **DAS 2/21**
Dave Ross — **DJR 6/8**
Jeff Peters — **JBP 5/17**
Daren Smith — **DRS 4/10**
Mike Callahand — **MWC 5/1**
The TinMan — **TIM 1/24**

SCULPTURED TEAM
Mark Ganus — **MMG 9/16**

Roy Wilkins — **RNW 9/15**
Rob Dautel — **RAD 3/19**
James Hebdon — **JPH 4/26**
Dean Morrell — **DSM 5/9**
Mike Peery — **MJP 5/26**

SQUID TEAM
Melissa Pardike — **MAP 3/26**
Jane Bradley — **JLB 5/23**
Jonathan Dansie — **JWD 8/2**
Lee Phung — **LEE 1/1**
Jason Greenberg — **Jay 4/18**
Chris Hawkes — **CDH 2/21**

ACCLAIM TEAM
XX Weasel — **DAN 2/1**
Magic Hair — **SET 12/8**
XX Sequioa: **Enter SDR 4/10**
XX Pistol — **WAN 6/10**

ACCLAIM TEAM
Mark Shafer („Chaos") — **XTL 5/2**
Bob Davidson („Striker") — **RAD 10/18**
XX Fumongous — **GUN 1/11**
Geoff Higgins („Clouseau") — **GCH 4/13**
Air Dog — **SAM 1/21**
Ice Princess — **MDK 12/24**

CELEBRITY TEAM
Junior Seau — **JR 6/1**
John Elway — **WAY 9/30**
Frank Thomas — **BIG 12/6**
Marv Albert — **MRV 12/31**
Newt Gingrich — **NEW 8/12**
XX Samoa — **TVH 6/6**

HAPPY TEAM
Pirate Bill — **SAL 2/2**
Mr. Happy — **MJT 3/22**
Dufus the Clown — **GRR 6/19**
Three Feet Under — **TOD 4/17**
Mr. Unhappy — **GEM 11/3**
Ooohh — **JLH 1/26**

INVISIBLE TEAM
Who — **WHO 1/1**
Brained — **BCS 1/7**
Monkey Boy — **PJP 11/2**
Howie — **BCE 7/10**
Jim Jung — **JKJ 12/13**
Huh — **CBR 6/25**

W kilku dalszych przykładach wystarczy wpisać jeden kod dla całej drużyny:

ROOKIE TEAM **SCT 11/14**
Jason Caffey
Randolph Childress
Kevin Garnett
Alan Henderson
Antonio McDyess
Shawn Respert

ROOKIE TEAM **REG 1/17**
Lawrence Moten
Cherokee Parks
Bryant Reeves
Joe Smith
Kurt Thomas
Ed O'Bannon

ROOKIE TEAM **BAP 8/11**
Jerry Stackhouse
Gary Trent
Corliss Williamson
Damon Stoudamire
Rasheed Wallace
Antonio McDyess

ALL STAR EAST **LMH 6/28**
Vin Baker
Terrel Brandon
Patrick Ewing
Penny Hardaway
Grant Hill
Juwan Howard

ALL STAR WEST **RMC 4/21**
Dikembe Mutombo
Hakeem Olajuwan
Gary Payton
Mitch Richmond
David Robinson
John Stockton

YME 5/17 — dostęp do wszystkich drużyn

NHL OPEN ICE

Aby zagrać jako Gordie Howe:
Stwórz nowego zawodnika, podaj jego inicjały jako **G[spacja]H**",
ustaw datę na **31 marca** i wybierz **dowolny rozmiar głowy**. Jeśli wszystko zrobiłeś poprawnie, spiker powie: „Mr. hockey".

RAVAGE DCX

Kody wpisz podczas gry:
ATHENA — Jesteś niezniszczalny
THEO — Masz nieograniczoną amunicję

ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER

Kody wpisz w głównym menu:
BGNOAH — Zwiększa ilość zwierzyny
BGSTEROIDS — Gra według wielkości trofeów
BGHORNS — Pojawiają się tylko owce...
BGELABONG — ...jelenie wapiti...
BGBULLWINKLE — ...łosie...
BGYOGI — ...oraz niedźwiedzie
Kolejne kody wpisz na ekranie z mapą:
BGURINE — Wabisz zwierzynę
BGTRACK — Poruszasz się zdecydowanie szybciej
BGVAMPIRE — Pokazuje ślady krwi
Wstukaj podczas gry:
BGBARBECUE — Wyrzutnia rakietowa
BGWEATHER — Włączasz/wyłączasz pogodę
BGPREDATOR — Noktowizor
BGSNIPER — Spluwa przestaje drżeć ci w rękach

SHADOW MASTER

W głównym menu naciśnij **F2+F3** — pojawi się napis CHEATS ON.
Teraz naciśnij **+** oraz **BACKSPACE** i wpisz jeden z kodów:

TURBO — Tryb turbo
EVERY LEVEL SAVE — Możesz zapisywać stan gry po każdym poziomie
ALLOW SINGLE — Możesz grać w trybie „single player" na „multi–level"
PAPARAZZI — Zrzut ekranu do katalogu C:\TEMP\PIX
THE WHOLE OF CREATION — Włącza wszystkie cheaty
SCOUSER — Możesz grać jako tester gry; uaktywniają się klawisze:
Shift-F9 — Przeskakujesz poziomy
F11 — Amunicja
F12 — Zdrowie

WORLD CUP '98

Kody wpisuj podczas gry:
Big Heads — Zawodnikom wyrastają wielkie głowy
Skeleton Players — Zawodnicy są wysocy i wychudzeni
Silly Moves — Komputer gra jak idiota
Flaming Ball — Piłka płonie

X-COM: INTERCEPTOR

Naciśni **CONTROL-E** — powinieneś usłyszeć dwukrotne piknięcie. Teraz możesz wpisać kody:

battlecheat — Możesz używać cheatów podczas lotu
canttouchthis — Niewidzialność
fillerup — Nieograniczony zasięg lotu
knowitall — Masz dostęp do wyników wszystkich badań
quickbase — Jeśli budowałeś jakąś bazę, to możesz już się wprowadzić
payday — Po prostu bardzo dużo forsy

YODA STORIES

Podczas gry wciśnij **pauzę** i wpisz:
Force — Dostajesz MOC
Object — Otrzymujesz wszystkie przedmioty niezbędne do ukończenia poziomu
Junk — Dostajesz odrobinę śmieci w prezencie
Sabre — Miecz świetlny — tego było mi trzeba!
Blasters — Wszystkie rodzaje broni

Realistycznie wibrujący joystick

Sidewinder Force Feedback Pro Joystick

Jeszcze rok temu wydawać się mogło, że joysticki osiągnęły kres możliwości rozwoju. Owszem, pojawiały się modele o coraz wymyślniejszych kształtach, wyposażone w zazwyczaj nikomu niepotrzebne dodatki. Nowych pomysłów jednak jakoś brakowało. Aż wreszcie, pojawił się joystick o dobrych wibracjach.

Idea „interaktywnego" joysticka nie jest nowa. Jedną z pierwszych konstrukcji przenoszących drgania na dłoń gracza był, niemal już zapomniany, pierwszy model CyberMana (dość dziwnego skrzyżowania myszy z drżącym joystickiem) firmy Logitech. Z istotniejszych konstrukcji należy wymienić także przystawkę Rumble Pack do firmowego pada od Nintendo 64. W przypadku klasycznych, pecetowych joysticków, panowała posucha. Tym przyjemniej jest mi przedstawić nowy model produkcji Microsoft — Sidewinder Force Feedback Pro.

Joystick robi wrażenie już na pierwszy rzut oka. Przede wszystkim, jest wyjątkowo wysoki — jego podstawa ma około 8 cm wysokości. Nic dziwnego, muszą zmieścić się tam silniczki odpowiedzialne za efekty specjalne. Po drugie, na jego tylnej ściance znajduje się gniazdko zasilacza. Joy z własnym źródłem zasilania — zapowiada się interesująco.

Zanim jednak przejdziemy do sedna sprawy, poznajmy dane techniczne urządzenia. Mamy tu do czynienia z konstrukcją ośmioprzyciskową, wyposażoną w skręcalny drążek, hat–switch oraz pokrętło przepustnicy. Każdy przycisk może obsługiwać po dwie funkcje, do przełączania między nimi służy dodatkowy przycisk umieszczony w pobliżu przepustnicy.

Z punktu widzenia ergonomii jest to konstrukcja niemal bez zarzutu Jedynym mankamentem jest położenie przepustnicy. Równoczesne obsługiwanie jej i czterech umieszczonych na podstawie przycisków zmusza nas do niewygodnego wyginania kciuka. Nieszczęsne pokrętło powinno być umieszczone nieco wyżej i bardziej do tyłu względem obecnego położenia. Na szczęście, nie jest to jednak niedogodność znacząco wpływająca na rozkosze używania Sidewindera.

Przejdźmy do meritum — układu Force Feedback. Dzięki jego zastosowaniu osiągnięto dwa cele. Po pierwsze, możliwa jest programowa regulacja oporu stawianego przez drążek. A po drugie — oczywiście, interakcja z graczem.

Funkcje joysticka najlepiej obrazuje program konfiguracyjny. Po przełączeniu zakładki na „Test Forces", widzimy schemat joysticka z zaznaczonymi przyciskami i odpowiednimi podpisami. Mamy tu do dyspozycji łącznie 16 efektów, takich jak np. karabin maszynowy, wyrzutnię rakiet, piłę łańcuchową, odpalenie torpedy, skok, silnik diesla na biegu jałowym czy turbulencje. Naciskamy odpowiedni przycisk i... To naprawdę robi wrażenie. Na przykład w przypadku torpedy czujemy lekkie „pufff...", tak sobie wyobrażam wyrzut czegoś przy pomocy sprężonego powietrza. Wyrzutnia rakietowa — drążek najpierw przechyla się lekko do przodu, aby za chwilę odskoczyć gwałtownie do tyłu — naprawdę czuć ten odrzut. Piła łańcuchowa — ach, czemu nie było tego joysticka w czasach DOOMAAAAAAARGH!!!

Koniec suchej zaprawy. Czas sprawdzić, jak sprzęt współpracuje z grami!

W tym miejscu pojawia się odwieczny problem kompatybilności. Najlepiej jest oczywiście używać gier obsługujących Sidewindera Force Feedback „od urodzenia" — tam możemy w pełni wykorzystać możliwości sprzętu. Nieco gorzej jest w przypadku pozostałych gier. Tutaj działa on po prostu jak zwyczajny joy ośmioprzyciskowy, z przepustnicą itd. Przy użyciu specjalnego programu, mamy możliwość przypisania poszczególnym przyciskom pożądanej kombinacji klawiszy. Niestety, niemożliwe jest programowanie hat–switcha, przepustnicy, ani oczywiście Force Feedback. W grach DOS-owych możliwa jest natomiast emulacja joysticków zgodnych z CH Flighstick Pro lub ThrustMaster.

Sidewindera testowałem z INCOMING, FORSAKEN oraz MONSTER TRUCK MADNESS 2. Gry, delikatnie rzecz biorąc, nabrały nowego wymiaru. W ciężarówce czuć było każdą nierówność nawierzchni, każde zbocze, każde... drzewo. FORSAKEN — wiadomo. Wstrząs przy odpalaniu każdej rakiety, uderzeniu o ścianę czy trafieniu przez wraże pociski. Największe jednak wrażenie wywarła na mnie INCOMING. Tutaj zróżnicowanie efektów było chyba największe. Miękkie strzały z działka laserowego, szarpnięcia odpalanych rakiet, gwałtowne wstrząsy po trafieniach. Kiedy, na próbę, po włączeniu nieśmiertelności, zderzyłem się z górą lodową (a właściwie wleciałem do jej środka:) joystick z wrażenia niemal spadł ze stołu, a mnie długo jeszcze świat drżał przed oczami! ODLOT!

Na zakończenie kubeł zimnej wody. Sidewinder Force Feedback Pro ma jedną zasadniczą wadę — cenę. Mało kogo stać na wyłożenie ponad 600zł na joystick, nawet bóg wie jak wspaniały. Mnie musi być stać — jak już spróbowałem, to chcę tych wibracji więcej.

paweł Chmielowiec

Sprzęt do testów dostarczyła firma Microsoft.

prenumerata

Reset MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

Prenumerata półroczna .....22 zł
Prenumerata roczna .....41 zł

Reset CD

1 wydanie: . . . .9 zł
3 wydania: . . . .23 zł (zniżka 15%)
6 wydań: . . . . . .40 zł (zniżka 25%)
12 wydań: . . . . .70 zł (zniżka 35%)

O zawartości **Reset CD** czytaj na str. **6 – 7**.

Reset+Reset CD MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

3 miesiące .....29 zł
6 miesięcy .....54 zł

UWAGA

Najtańsza oferta!

Zniżka 88%! 12 miesięcy . . .96zł

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 20 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer wrześniowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć **do nas** do 20 sierpnia, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od października. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(0ZZ) 654-57-95.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami.
Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

prenumerata przez Internet

Prenumeratę **Reset + Reset CD** możesz zamówić wysyłając swoje zgłoszenie pocztą elektroniczną na adres:

prenumer@reset.com.pl

Informacje, które musisz podać:

- Imię i nazwisko
- Dokładny adres
- Czas trwania prenumeraty (3, 6 lub 12 miesięcy)
- Od którego numeru rozpoczynasz prenumeratę

Cena prenumeraty:

Prenumerata na 3 miesiące – 27 zł
Prenumerata na 6 miesięcy – 51 zł
Prenumerata na 12 miesięcy – 94zł

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, gdy otrzymasz pierwszy zamówiony egzemplarz (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja.
Redakcja nie pokrywa jednorazowych kosztów pobrania, które wynoszą 5.5 zł.

Korzystając z zamieszczonego obok kuponu możesz również zaprenumerować www.– magazyn internetowy.

Uwaga Promocja!

Zamawiając sześciomiesięczną lub całoroczną prenumeratę, otrzymasz gratis dwa dowolne archiwalne numery **Reset** wraz z **Reset CD**! (1 – 11).
Na tylnej stronie kuponu zaznacz, które egzemplarze pisma chcesz otrzymać.

Zamawiam prenumeratę*

Reset

☐ Proszę o przesłanie gratis 2 numerów archiwalnych **Reset** wraz z **Reset CD**

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			22 zł	41 zł
CD	9 zł	23 zł	40 zł	70 zł
Reset+CD		29 zł	54 zł	96 zł

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru: ☐

Zamawiam numery archiwalne

Zamawiam następujące numery Reset
w cenie **2.50 zł /egz.**, **Reset CD** w cenie **7 zł /egz.**

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

megazyn internetowy WWW. magazyn internetowy

3 miesiące	25 zł	Począwszy od numeru:
6 miesięcy	45 zł	.....
12 miesięcy	80 zł	

* Zakreśl odpowiednie pole

Zamawiam prenumeratę*

Reset

☐ Proszę o przesłanie gratis 2 numerów archiwalnych **Reset** wraz z **Reset CD**

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			22 zł	41 zł
CD	9 zł	23 zł	40 zł	70 zł
Reset+CD		29 zł	54 zł	96 zł

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru: ☐

Zamawiam numery archiwalne

Zamawiam następujące numery Reset
w cenie **2.50 zł /egz.**, **Reset CD** w cenie **7 zł /egz.**

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

megazyn internetowy WWW. magazyn internetowy

3 miesiące	25 zł	Począwszy od numeru:
6 miesięcy	45 zł	.....
12 miesięcy	80 zł	

* Zakreśl odpowiednie pole

Zamawiam prenumeratę*

Reset

☐ Proszę o przesłanie gratis 2 numerów archiwalnych **Reset** wraz z **Reset CD**

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			22 zł	41 zł
CD	9 zł	23 zł	40 zł	70 zł
Reset+CD		29 zł	54 zł	96 zł

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru: ☐

Zamawiam numery archiwalne

Zamawiam następujące numery Reset
w cenie **2.50 zł /egz.**, **Reset CD** w cenie **7 zł /egz.**

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

megazyn internetowy WWW. magazyn internetowy

3 miesiące	25 zł	Począwszy od numeru:
6 miesięcy	45 zł	.....
12 miesięcy	80 zł	

* Zakreśl odpowiednie pole

Zamawiam prenumeratę*

Reset

☐ Proszę o przesłanie gratis 2 numerów archiwalnych **Reset** wraz z **Reset CD**

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			22 zł	41 zł
CD	9 zł	23 zł	40 zł	70 zł
Reset+CD		29 zł	54 zł	96 zł

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru: ☐

Zamawiam numery archiwalne

Zamawiam następujące numery Reset
w cenie **2.50 zł /egz.**, **Reset CD** w cenie **7 zł /egz.**

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

megazyn internetowy WWW. magazyn internetowy

3 miesiące	25 zł	Począwszy od numeru:
6 miesięcy	45 zł	.....
12 miesięcy	80 zł	

* Zakreśl odpowiednie pole

prenumerata

Numery archiwalne

Reset (nr 5/97 - 6/98) - 2.50 zł/egz.

ResetCD (nr 6/97 - 6/98) - 7 zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Archiwalne numery możesz również zamówić wysyłając do nas obstalunek pocztą elektroniczną na adres:
prenumer@reset.com.pl

Reset - 2.50 zł/egz.

ResetCD - 7 zł/egz.

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, otrzymując zamówione egzemplarze (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja. Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania, które jednorazowo wynoszą 5.5 zł.

wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:
(0-22) 6478123 w. 171
e-mail: prenumer@reset.com.pl

archiwalia

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....
(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Opłata
zł. .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....
(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Opłata
zł. .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....
(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Opłata
zł. .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....
(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Opłata
zł. .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Zegnaj błono i powitaj cyfrowe zdjęcia

Cyfrowe wspomnienia

Zwyczajny fotoaparat z punktu widzenia użytkownika różni się od cyfrowego tym, że nie ładuje się do niego błony światłoczułej (filmu), a zdjęć nie trzeba wywoływać. Między sobą, aparaty cyfrowe różnią się sposobem przechowywania i przenoszenie danych. Kadrujemy jak normalną „małpą", w podobny sposób robimy „klik". Obrazy, przetworzone przez czytnik CCD na impulsy elektryczne, zostaną albo zapisane w pamięci aparatu, albo na dyskietce, albo przesłane bezpośrednio do komputera (przy użyciu specjalnej karty). Trzecie rozwiązanie jest używane w profesjonalnych aparatach. Ja testowałem tylko modele dla amatorów.

SONY DSC-F1

Model ten jest wyposażony w pamięć typu FLASH. Pojemność pamięci (4MB) pozwala na zapisanie, w zależności od ustawionej jakości zdjęcia, od 30 (fine) do 108 (economy) zdjęć, w rozdzielczości 640x480, w formacie JPEG. Zdjęcia wyciągamy z aparatu na trzy sposoby.

Po pierwsze, można je przesłać do komputera, przez specjalny kabel z przejściówką RS–232. Niestety, wiążą się z tym dwie małe, acz uciążliwe niedogodności. Przede wszystkim, kabel jest wyposażony w standardową 9-pinową wtyczkę (taką samą jak mysz). Jeśli więc macie mysz podłączaną właśnie przez takie złącze, to będziecie zmuszeni dokupić przejściówkę wyposażoną w dużą, 25-pinową wtyczkę. Inną dokuczliwą kwestią jest szybkość transmisji danych: nawet przy maksymalnej prędkości (38400 bps) jest ona irytująco niska — przesłanie jednego zdjęcia może trwać nawet piętnaście sekund. No cóż — należy wtedy po prostu wybrać odpowiednie polecenie w dołączanym programie zarządzającym zdjęciami i... iść zjeść obiad albo oddać się innej, podobnie czasochłonnej czynności.

Po drugie, dzięki wyjściu video, zdjęcia można obejrzeć na ekranie telewizora lub nagrać je na kasetę magnetowidową. Po trzecie, korzystając z wbudowanego złącza IrDa (transmisja na podczerwień), można przesłać je do drugiego, identycznego aparatu lub wydrukować na specjalnej, termosublimacyjnej drukarce SONY.

Aparat wyposażony jest w obiektyw o stałej ogniskowej 4,8 mm i stałej przesłonie 1:2,0. Szybkość migawki jest zmienna w zakresie 1/7.5 — 1/1000. Ręcznie można regulować (w niewielkim zakresie) czas ekspozycji, co daje efekt rozjaśnienia lub przyciemnienia obrazu, wykorzystywany przy robieniu zdjęć ze światłem padającym zza fotografowanego obiektu. Obiektyw można obrócić o 180 stopni i zrobić zdjęcie sobie samemu — jest to opcja dość często wykorzystywana z braku ciekawszych obiektów do fotografowania.

Mavica MVC-FD5

Ten aparat zapisuje zdjęcia na włożonej weń dyskietce! Na jednym flopie mieści się od 20 do 40 fotografii (w zależności od stopnia kompresji) w rozdzielczości 640x480. Powoduje to nieco dłuższy czas zapisu niż w przypadku DSC-F1, jednakże ich przenoszenie do komputera jest o niebo łatwiejsze. Przekłada się tylko dyskietkę i gotowe.

Źródłem energii dla aparatu Mavica jest akumulator typu STAMINA (litowo–jonowy), który umożliwia ponaddwugodzinną sesję zdjęciową oraz trzy godziny przeglądania zapisanych fotografii (DSC-F1 można odpowiednio robić zdjęcia przez 20 minut i oglądać je przez pół godziny).

Optyka jest taka jak w DSC-F1, różni się jedynie szybkością migawki (1/60 — 1/4000 s). Niestety, nie można obracać obiektywu.

Oba aparaty mają ciekłokrystaliczne wyświetlacze, w Mavice o przekątnej 2,5 cala, w DSC-F1 — 1,8 cala. W oba wbudowano też lampę błyskową (zasilaną z akumulatorów aparatu).

A co z jakością zdjęć? Jest niższa niż zdjęć tradycyjnych, ale do wykorzystywania w dokumentach czy na stronach WWW (a do tego oba aparaty są właśnie przeznaczone) w zupełności wystarczy. Zaletą jest skrócenie czasu produkcji elektronicznego zdjęcia — odpada oczekiwanie na negatyw i odbitki, niepotrzebny staje się skaner. Na razie jednak nie ma najmniejszego sensu kupowanie aparatu cyfrowego z myślą o takim samym przeznaczeniu jak klasycznej „idiotenkamera". Wychodzi drożej i gorzej. Cyfrowe fotoaparaty póki co nadają się tylko do zadań specjalnych.

Sprzęt do testów dostarczyła firma Tornado

Ceny:

Mavica MVC–FD5 ..... 2000 + VAT
DSC–F1 ..... 1400 + VAT

paweł Chmielowiec

Skrzynka NIEkontaktowa

No cześć! Wiem, że są wakacje i pisać się wam nie chce, ale jakąś kartkę moglibyście do nas wysłać. Tym bardziej, że to właśnie najciekawsza i najładniejsza kartka ma szansę na zdobycie nagrody za list miesiąca w najbliższych dwóch RESETach...

Wakacyjny Hammer

No więc ta. Hammer wiem, że czytałeś moje dwa wcześniej listy. Więc dlaczego (tu omijam..) nie wydrukowałeś chociażby kawałeczka tego listu. Przez ciebie znowu zacznę pić, palić i będę chciał popełnić samobójstwo, pobiję nauczycielkę z polskiego, uciekę z domu i zostanę punkiem, a co najważniejsze przestanę was kupować(...)

Łukasz Stępień

Właśnie otrzymałem nowe wydanie wspaniałego, nowego i jedynego w swoim rodzaju miesięcznika RESET. Napisaliście tam różne artykuły, (niektóre nawet z sensem), o końcu świata, o bombach atomowych, o apokalipsie, o Nostradamusie (przepowiednie) itp. Ale po kolei. Moja mama zainteresowała się Resetem już w maju, gdy to poinformowałem Ją o zamieszczonym tam artykule o piramidach „ Kto to tu postawił?" Tak moją Mamusię to zainteresowało, że przeczytała cały, powtarzam cały Reset. Czym ja nie mogę się pochwalić. No cóż pomyślałem, że na tym się skończy.

A tu nadchodzi 2 czerwiec i do naszego domu przychodzi listonosz (któremu wcześniej mój mały dogi rozszarpał nogawkę). Mama podała mi kopertę, w której był Reset. Nie mogłem go od razu przeczytać, ponieważ kułem chemię z kumplem. Nadszedł wieczór. Wziąłem pismo do ręki i zacząłem czytać o bombach atomowych. Na moje nieszczęście zamieściliście tam śliczny obrazek pierwszej bomby atomowej, który pokazałem mojej Mamie. I co... Mama zaczytała się i nic, absolutnie nic nie mogło Jej odciągnąć od czytania. Nie przeczytałem pisma, ponieważ Mamusia czytała je do późna w nocy. No i niech mi nikt nie mówi, że mamy (wykluczam list Docenta) nie interesują się pismami komputerowymi.

Czytelnik o zaginionym podpisie

W zasadzie powinieneś się cieszyć, że masz z mamą wspólne tematy do rozmowy i nie dotyczą one tego, co powiedziała na twój temat :) wychowawczyni na ostatniej wywiadówce. Jeśli jednak ten stan niezbyt ci odpowiada, proponuję ci dwa rozwiązania. Zacznij wyczytywać wszystkie literki w gazetach kupowanych przez twą szanowną rodzicielkę. Zabieraj jej gazetę na dłuższe posiedzenia w „miejscu odosobnienia", do szkoły itp. Mama szybko zorientuje się, jak wielką krzywdę ci wyrządza pozbawiając cię nieustannego kontaktu z Resetem i w myśl zasady „nie czyń bliźniemu co tobie niemiłe" przestanie zabierać ci gazetę. Drugie rozwiązanie wymaga co prawda lekkiego samozaparcia, jest jednak w dłuższej perspektywie znacznie korzystniejsze i osobiście optowałbym właśnie za drugą opcją. Mianowicie, musisz kontynuować zarażanie mamy Resetem. Wkrótce dojdzie do tego, ze sama zacznie co miesiąc kupować twoją gazetę, a jak zarazisz ją też miłością do gier i komputera, to będziesz mógł liczyć na stały dopływ oprogramowania i częste upgrade'y sprzętu. Czego ci szczerze życzę.

Dlaczego nie wydrukowałem? Bo jestem okrutnym sadystą, o przekrwionych oczach i lubuję się w doprowadzaniu małych chłopców i dziewczynek do załamania nerwowego. Z tobą właśnie się mi udało. Aby cię w rozpaczy bardziej pogrążyć w czy dodam, że stara prawda głosi, że kto pije i pali ten nie ma robali, chcieć ci wolno, bo żyjemy w wolnym kraju, polonistki nie pobijesz, bo wakacje, do domu i tak wrócisz, bo tam jest najlepiej, a bycie punkiem to nic złego. Reset kupować też musisz, bo jak sprawdzisz czy wydrukuję ten właśnie list, he? I co? Mam cię na cu, twój nędzny szantaż spełzł na niczym. Wredny jesteś, co?

kartka miesiąca

W tym miesiącu nagrodę za list miesiąca zdobywa kartka pocztowa od Łukasza Janusa z Piekar Śląskich.

„Gorące jak Sahara i zimne jak Antarktyda pozdrowienia ze słonecznej Chorwacji przepełnionej pięknymi widokami (patrz odwrotna strona) przesyła

Łukasz"

Widok jest, rzeczywiście niezły — widać mianowicie... ha! chyba nie myślicie, że wam powiem!!! W każdym razie, widok jest lekko obsceniczny. Takie właśnie widokówki nasza szowinistyczna i zdegenerowana redakcja uwielbia.

Ostatnio miałem przyjemność przeczytać list niejakiego Chriss'a wydrukowany na waszych łamach (nr 6/98). Rozumiem o co mu chodzi i zgadzam się w pewnym stopniu z jego poglądami. Znam ludzi, którzy potrafią przejść Q2 w jeden dzień z włączonym GOD MODE i bezustannie wpisując GIVE ALL. Potem chwali się taki i wyśmiewa z innych którzy nie cheatują.

Jednak obecność cheatów bywa czasem niezbędna. Wystarczy podać przykład. Przez ok. 5 dni zagrywałem się w Hexena 2, przechodziłem kolejne plansze i nagle natrafiłem na zagadkę, której nie mogłem przejść. Trzy dni prób i nic. Zniechęciłem się i przestałem grać. Po jakimś czasie ukazały się kody, przeszedłem przez ścianę i dalej poszło już z górki. Kilka kolejnych dni wspaniałej zabawy.

Inny przykład: gierka — Screamer 2. Przeszedłem wszystkie ligi, co kosztowało mnie wiele wysiłku i czasu. Po jakimś czasie zabrakło miejsca na dysku i gierkę trzeba było zmazać. Po wymianie twardziela na większy chciałem znowu pograć na mojej ulubionej trasie (Wallia), która początkowo jest niedostępna, a nie miałem czasu na ponowne wygrywanie kolejnych lig. Jedyny ratunek to wpisanie kodów. Jednak cheaty to nie wszystko, co można znaleźć w rubryce „cheaty zamiast resetu" Jest tam full bajerów np. wielkie głowy (bodajże Virtual Fighter), godzina szczytu, jazda autobusem szkolnym itd. (NFS2), niska grawitacja (Q2). Wszystkim polecam używanie tych (i innych) bajerów — ten kto tego nie robi dużo traci.

Przemo Lisiecki

Fajnie, że doczekaliśmy się głosu czytelnika, który ma identyczne zdanie na temat używania kodów jak Red_Akcja. Bo po co inaczej byśmy je zamieszczali?

Był koniec roku szkolnego, więc nauczycielka kazała nam przynieść jakiś film. Wziąłem z domu kopię Blade Runnera i puściłem w klasie. Z 25 osób w klasie zainteresowane filmem były 3 osoby. Jedna osobę ciekawiło tylko to, że H. Ford właśnie kogoś zabił. Po kilku minutach nauczycielka przerwała oglądanie stwierdzając, że film jest za nudny — w takim razie czy świat jest skazany na odmóżdżające mordoklepy z Hollywood gdzie Segal znów ratuje świat, Stallone wychodzi cało ze zderzenia helikoptera z czołgiem?? Tak proszę państwa science-fiction upada, a świadczyć o tym może ankieta: na 25 osób 15 mogło podać jakiś przykład filmu s-f, a 5 widziało różnice między s-f a fantasy. Polonistka nie potrafi wymówić słowa science-fiction i nie chciała go więcej słyszeć.

To o czym piszesz trochę mnie smuci, gdyż, s-f to mój ulubiony gatunek. Nauczycielami się nie przejmuj — jeszcze nie spotkałem polonisty, który potrafiłby wymówić nazwę tego wspaniałego przecież gatunku bez zauważalnej pogardy w głosie. Ten typ tak już ma. Dużo bardziej zasmucające są wyniki przeprowadzonej przez ciebie ankiety. Z drugiej strony „Blade Runner" to film dość hm... artystyczny, a ostatnimi czasy hitu na jego miarę nie widać. Mordoklepy z Segalem i Stallone i tak lubię, nawet jeśli odmóżdżają. Jeśli zaś chodzi o książki, to wszystko co było wartościowe zostało już u nas wydane, a bestsellery nie powstają codziennie i trudno je wyłowić z masy tego, co widzimy w księgarniach. Wynika z tego, że ostatnimi fantastyki pozostają gry komputerowe — i z tego należałoby się cieszyć.

Atrus

Na jednym z CD znalazł się program antywirusowy Anyware Antyvirus. Tylko co z tego skoro wczoraj wypisał mi, że jest już zbyt stary do działania i polecił mi się udać na internetową stronę firmy, aby uaktualnić bazę danych. Niestety nie posiadam modemu więc proszę aby na waszym CD były pliki do aktualizacji tego programu.

Jacek Lipiecki

Nie irytuj się, nie zrobiliśmy nic niestosownego. Zamieszczanie lekko przeterminowanych programów antywirusowych jest ogólnie przyjętą zasadą wśród firm je produkujących. Jest to po prostu rodzaj reklamy — sprawdzasz program, a jak ci się on spodoba, musisz zakupić aktualną bazę danych — najważniejszą część programu antywirusowego. Mało kto rozdawałby pełnowartościowy produkt za darmo.

(vaseline mode on)

Kochany Reseciku! Wielce Szanowni Panowie Redaktorzy!

(lard mode on)

Kocham Was. Ich hat ojś lieb i chciałbym trzymać WAS za ręce i leżąc na łące z WAMI wpatrywać się w WASZE niebieskoresetowe oczy.

A tak w ogóle to nazywam się Jakub (...) przejdźmy jednak do meritum. Jak zapewne już zauważyliście, do listu dołączam poprawne odpowiedzi na konkurs. Tylko, że to nie dla mnie. Zaraz zdradzę wam mój koncept. Otóż zamierzam zrobić prezent swojej miłej koleżance z klasy i spowodować przez wysłanie listu wysyp nagród do jej uroczej skrzynki pocztowej. Żeby być pewnym jej wygranej (a zarazem mojej u niej — nic nie podnieca dziewczyn bardziej niż Vodoo2) do listu dołączam w charakterze łapówki bon towarowy o wartości 2 centów.

(vaseline and lard mode off)

A jak jej, kurcze piór, nie wyślecie żadnej nagrody, motyla noga to przyjadem z ekipom i zrobiem czystkę w redakcji.

Z uszanowaniem Zdzichu

p.s. A jak jesteście nieprzekupni, to chociaż ją pozdrówcie od Zdzicha. Ona zwie się *Magda Nowak z Piławy Dolnej.*

[response mode on]

Dziękować za list. Być nieprzekupni. Pozdrawiać.

[response mode off]

No i wydało się. Sprytnie umieszczone w treści listu komendy spowodowały odruchową reakcję naszego komputera zajmującego się generowaniem standardowych odpowiedzi na listy. Zamieszczam ją w całości, aby pokazać jak ciężkie jest moje zadanie, polegające na ubraniu suchego szkieletu odpowiedzi w słowa.

A zatem: w zasadzie jesteśmy nieprzekupni i te dwa centy, mimo że poruszyły sentymentalną strunę w naszych duszach, nie na wiele się zdadzą. Chociaż, z drugiej strony, gdybyś przysłał zdjęcie Nowak Magdy z Piławy Dolnej to kto wie, może twoja kartka przykleiłaby się nam do ręki podczas losowania? A tak, jedyną pewną rzeczą są pozdrowienia. Pozdrawiamy Cię, Magdo. Gorąco.

Taki sobie mały kącik.

W tym odcinku pozdrawiamy kolejno, acz bez jakiejś specjalnej kolejności: Melbę, Moby Dicka, Michała Gostomskiego, Melbę, Ciacho. Kristofa, Tomka Koperskiego, Łukasza Żurka (świetna pocztówka), Melbę, Widgeta, Kusego, Phenomena, Whiltera, Guzika, Tomka D., Melbę, Michała T., Kacpra D., IV LO z Poznania, Daniela Bałdygę, Melbę, Puszka i Jw-23, Banana, Romka i Ewę Nestoruków (zamontujcie wreszcie ten modem), Słomę z Elbląga, Tomka Próchniewicza i całą 1b z XII LO oraz Melbę.

Na koniec w ramach kompletnej prywaty (no bo kto mi zabroni) pozdrawiam Reńkę, Wieśkę, Margott, Karol no i oczywiście Agnieszkę. „Mrru" — powiedział kot. Cicho bądź, draniu.

Piszę do was ten list, bo mam jedną małą prośbę, mianowicie chciałbym, abyście ukryli dział „odloty". Prośbę tę wyrażam z następującego powodu: Pewnego dnia idąc z kolegą po naboje (!) do pióra spostrzegłem w kiosku świeżutki numer Resetu (Prosto spod igły...). Wrażenie przednie, uwierzcie mi. Następnego dnia przyniosłem go do szkoły. Kiedy pokazałem go koleżance, ona zobaczyła artykuł o życiu po śmierci. Chciała, żebym jej go pożyczył... jednak postanowiłem, że zrobię to (bez uprzedzeń proszę!) jutro, bo właśnie jutro mieliśmy pojechać na wycieczkę. Oczywiście, na wycieczce koleżanka upomniała się o Reset. Ponieważ był piątek, miałem jej go pożyczyć do poniedziałku, ale jest jedno ale! Koleżanka też ma koleżanki... więc... do wtorku. We wtorek pisałem egzaminy kompetencyjne, w środę też, więc w konsekwencji ostatecznym terminem był czwartek... ale jest nie tylko jedno ale (są aż dwa)! Koleżanka miała jeszcze jedną koleżankę (epidemia?). Czy możecie to sobie wyobrazić? Rozstać się z Resetem na tydzień! (Prawie) Calutki tydzień bez waszej gazety! Horror! Odloty są świetne, ale co ja mogę zrobić w obliczu koleżanek? Pomóżcie! Zróbcie coś!

Kaczkofan

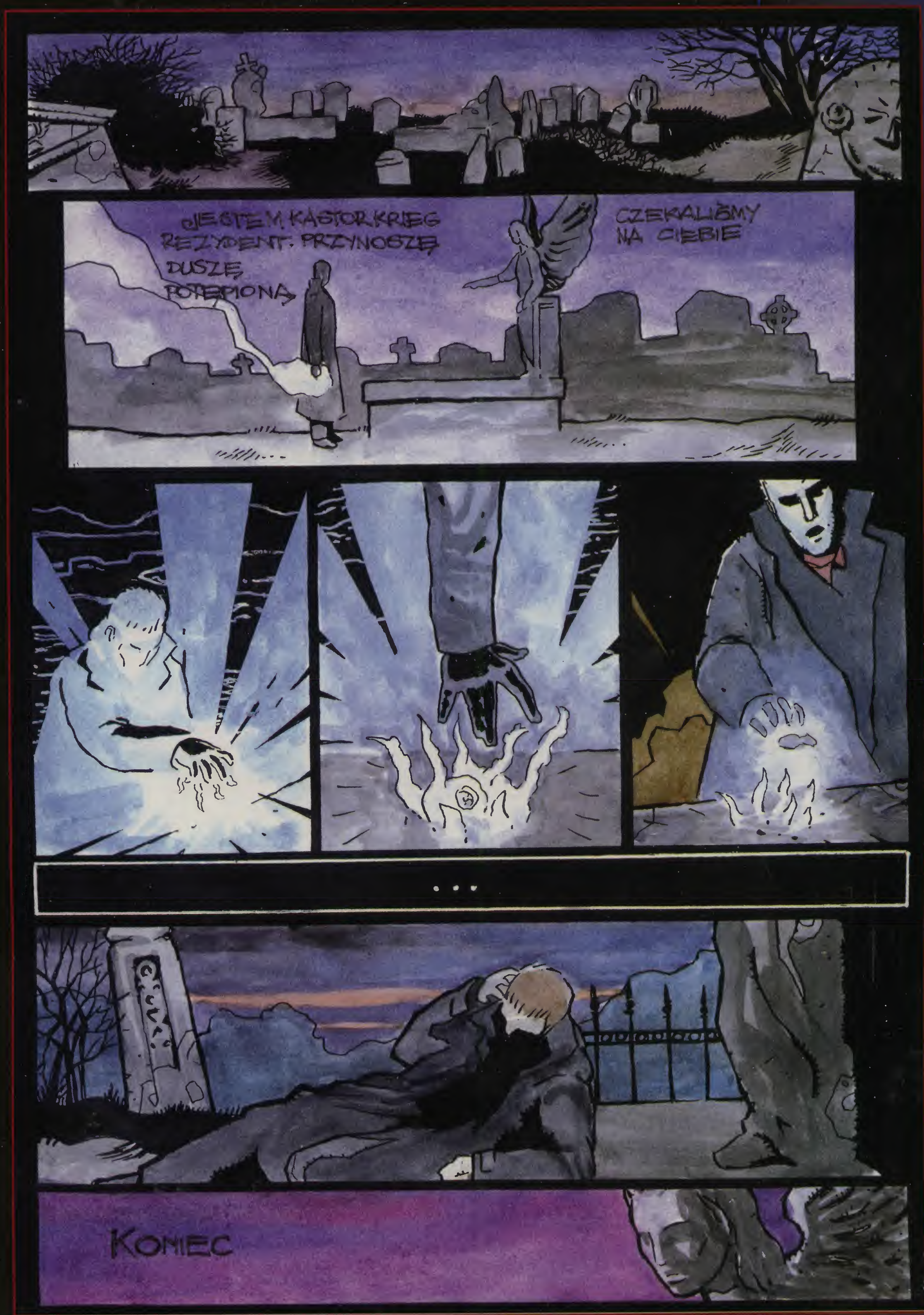
Spójrz na to z drugiej strony — właśnie odkryłeś nowy sposób poznania wspaniałych osób płci przeciwnej. I to dzięki komu? Dzięki nam!!! Dzięki Resetowi!! Zamiast więc ukrywać odloty, postaramy się jeszcze bardziej je wyeksponować, aby w jeszcze większym stopniu uprościć wam tzw. flirt towarzyski. Zaś za parę miesięcy, gdy na dworze zrobi się zimno i więcej czasu spędzać będziecie w domach, zamiast kolejnej naprasowanki do Resetu dołączymy to, co każdy porządny chłopiec po bierzmowaniu powinien zawsze mieć ze sobą (bo wiadomo — pieniądze wydaje na Magnum).

KASTOR KRIEG

Rezydent

JEST IMPONUJĄCO SZYBKI... NIELUDZKO SZYBKI.
DO WSZYSTKICH DIABŁÓW! WYRWAŁ MI SIĘ!
TAK CZY INACZEJ...
ALE GO DOSTANĘ...

UGH...
MIMO TEGO UPADKU, BĘDĘ MUSIAŁ POPRAWIĆ...
POCZCIWA 9-TKA TO NIE MAGNUM... TRZEBA UWAŻAĆ...
TAK JAK PRZYPUSZCZAŁEM — OFIARA DEMONA.


JESTEM KASTOR KRIEG
REZYDENT. PRZYNOSZĘ
DUSZĘ
POTĘPIONĄ
CZEKALIŚMY
NA CIEBIE
...
KONIEC

WC FRANC(J)A '98

Finały Piłkarskich Mistrzostw Świata we Francji miały być jednym z największych sportowych wydarzeń końca XX wieku. Miliony zainwestowane przez sponsorów, lata przygotowań sztabu organizacyjnego i dziesiątki godzin transmisji telewizyjnych miały za-pewnić imprezie stuprocentowe powodzenie. Czy rzeczywiście tak się stało?

Niewątpliwie ponadmiesięczne zmagania 32 najlepszych drużyn globu okazały się ogromnym sukcesem komercyjnym. Mistrzostwa obejrzało ponad dwa i pół miliarda widzów na całym świecie. Było to możliwe dzięki ogromnemu zaangażowaniu stacji telewizyjnych w przeprowadzanie bezpośrednich relacji ze spotkań. Również nasza TVP wykupiła prawa do transmisji i pokazała na żywo lub z niewielkim opóźnieniem wszystkie 64 mecze. W tym miejscu trzeba podkreślić profesjonalizm polskich komentatorów. Niewątpliwie najlepszym z sprawozdawców sportowych od lat pozostaje Dariusz Szpakowski, zaś jego koledzy — Bożydar Iwanow, Jacek Banasikowski, Andrzej Zydorowicz i Jacek Laskowski — spisali się na medal. W porównaniu do nich komentatorzy stacji Eurosport wypadli naprawdę blado. Ich beznamiętne reakcje i nibydowcipne komentarze (np. Stany Zjednoczone zostały nazwane „krajem wuja Toma") nie mogły się równać z rzeczowymi i fachowymi uwagami wymienionej piątki z ulicy Woronicza. W przerwach też nie dane było nam się nudzić: z reguły kwadrans pauzy po pierwszej połowie najlepiej poświęcić na zjedzenie kanapki czy skoczenie do sklepu po piwo, ale nie podczas tych mistrzostw. Panowie Szulc, Babiarz i Szaranowicz, prowadzący studio Mistrzostw Świata, toczyli tak ciekawe konwersacje z zaproszonymi gośćmi (podobali nam się zwłaszcza Jan Tomaszewski i Dariusz Dziekanowski), że z przyjemnością zostawalismy przed telewizorami, aby posłuchac ich wypowiedzi. Dobierając rozmówców zadbano też o odrobinę pikanterii — podczas jednego ze spotkań w studio pojawili się jednocześnie Jan Tomaszewski i minister Jacek Dembski, którzy, jak wiemy,

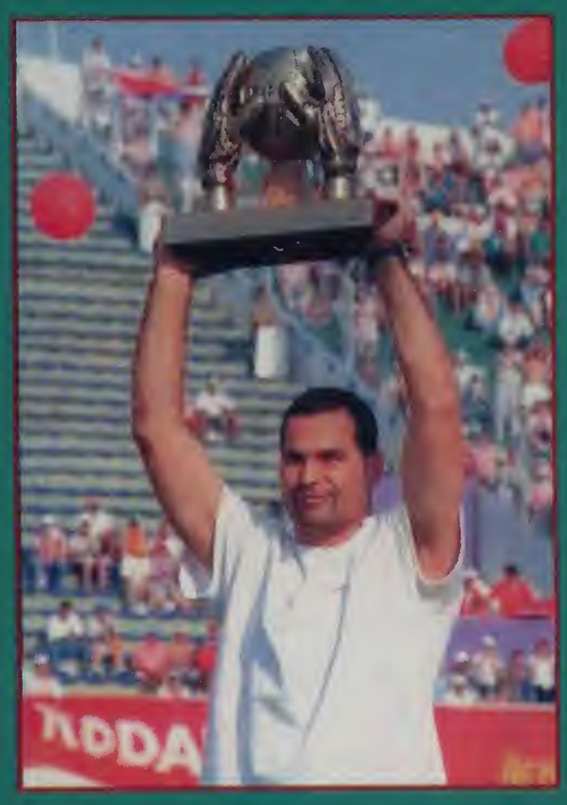
piotr Pawlak

piotr Pietrzak

nie lubią się od czasu zawieszenia władz PZPN przez tego ostatniego. Panowie silili się na uprzejmości, ale w czuło się, że atmosfera jest napięta.

Pod względem sportowym nie były to jednak mistrzostwa marzeń. Najwięcej zastrzeżeń budziła praca sędziów. Ich błędne decyzje przyczyniły się do przedwczesnego wyeliminowania z turnieju drużyn, które na to nie zasłużyły — jak choćby teamy Maroka i Kamerunu. Kontrowersje wzbudziła także decyzja o karaniu czerwonymi kartkami za celowe kopanie przeciwnika po nogach. Sędziowie nie potrafili jednoznacznie zinterpretować tego przepisu, a wzburzenie wywołała próba anulowania czerwonej kartki Laurenta Blanca, podjęta przez świeżo upieczonego prezydenta FIFA Seppa Blattera. Nie była to zresztą jedyna zaskakująca inicjatywa szefa FIFA. Mecze późniejszej fazy mistrzostw sędziowane były przez arbitrow z panstw, ktore poparły kandydaturę Blattera na stanowisko prezydenta federacji. I wcale nie byli to sędziowie najlepsi.

Pisząc o pozasportowych akcentach rozgrywek, nic sposób nie wspomniec o meczu Stany Zjednoczone — Iran, ktory wzbudził ogromne emocje nawet wśrod osob nie zainteresowanych piłką nożną. Wygrał Iran, a pod jak wielką presją byli zawodnicy, swiadczyły chociażby łzy szczęścia strzelca pierwszej, przepięknej zresztą, bramki — Estillego. In-



oraz zdobywca korony króla strzelców — Chorwat Davor Suker (6 bramek).

W niedzielny wieczór 13 lipca miliardy widzów zasiadły przed ekranami telewizorów, by obserwować ostatnie 90 minut Mundialu. W pojedynku z obrońcą trofeum — Brazylią, ekipa gospodarzy była z góry skazywana na porażkę. Złośliwi przypominali jednak rok 1950, kiedy to pewni swego Canarinhos przymierzali złote medale przed ostatnim meczem. Wowczas, Brazylijczycy niespodziewanie przegrali z reprezentacją Urugwaju 1:2 i pożegnali się z Pucharem Świata.

Finał w 1998 wygrali, i to 3:0, Francuzi niesieni dopingiem kilkudziesięciu tysięcy widzów, wśród których był także prezydent Jacques Chirac, ubrany w trójkolorowy szalik do

garnituru. Stadion Saint-Denis pod Paryżem przejął po tym meczu miano narodowego obiektu Francuzów od Parc des Princes, z którym wiążą się niemiłe wspomnienia przegranych eliminacji do Mistrzostw Europy 1996 roku. Wiemy, że zwycięzców się nie sądzi, ale pozwolimy sobie na stwierdzenie, że Francuzom pomogły „ściany". Tej drużynie czegoś brakowało — przynajmniej jednego wybitnego napastnika. Proszę przypomnieć sobie mecze z Paragwajem i z Chorwacją, w których Francuzów ratowały gole strzelane przez obrońców.

Należałoby się zastanowić nad sensem powiększenia (do 32) grona drużyn występujących w turnieju finałowym. Dodatkowe miejsca przypadły głównie drużynom słabeuszy z Azji, Afryki i Ameryki Środkowej, które nie odegrały żadnej roli na Mundialu. Wydłużenie turnieju o kilka dni tak natomiast zmęczyło oficjeli FIFA, że podczas niektórych meczów zasypiali na trybunach, co budziło falę krytyki w mediach. Zapewne dziennikarze nie mieli wstępu na wszystkie bankiety...

XVI Finały Piłkarskich Mistrzostw Świata mamy już za sobą. Kolejne, jak zwykle, już za cztery lata. Po raz pierwszy odbędą się one w Azji i po raz pierwszy rolę gospodarza pełnić będą dwa państwa - Japonia i Korea. Miejmy nadzieję, że do tego czasu futbol wykuruje się z francuskich chorób tegorocznego Mundialu — budzącego wątpliwości sędziowania oraz „upolitycznienia" rozgrywek. Do zobaczenia przy miseczce ryżu popartej kilkoma kropelkami uczciwej sake.

nym, godnym uwagi aspektem pozasportowym, była oprawa muzyczna mistrzostw. Wielu wykonawców skomponowało utwory nawiązujące do tematyki Mundialu. My polecamy szczególnej uwadze „The Cup of Life" Ricky'ego Martina i „Carnaval de Paris" Dario G.

Jak to zwykle bywa, nie wszyscy zawodnicy, kreowani przed Mundialem na gwiazdy, spełnili pokładane w nich nadzieje. Ociężały Ronaldo, wybrany zarówno przez kobiety, jak i przez mężczyzn kochających inaczej na najbardziej seksownego piłkarza w świecie, snuł się sennie po boisku. Tore Andre Flo strzelił zaledwie jedną bramkę, Stoiczkow i Hagi byli tylko cieniami samych siebie sprzed czterech lat. Oczywiście pojawiło się też kilku nowych idoli. Przede wszystkim Michael Owen z Anglii i niesamowity Ariel „El Matador" Hernandez z Meksyku, którzy potrafili zdobywać przepiękne bramki w ważnych momentach oraz „tańczący z piłkami" Jay-Jay Okocha. Po mistrzostwach media prześcigały się w wybieraniu najlepszej jedenastki turnieju, więc i my pokusiliśmy się o zestawienie takiego „Dream Teamu". Oto nasi wybrańcy: Paragwajczyk Jose Luis Chilavert, Francuzi Lillian Thuram, Marcel Desailly i Zinedine Zidane, Brazylijczycy Roberto Carlos i Ronaldo, Holender Frank de Boer, Argentyńczyk Juan Antonio Veron, Duńczyk Brian Laudrup, Anglik Michael Owen

Stopemdonikąd

„Autostop, autostop
wsiadaj bracie dalej hop!
Rusza wóz, będzie wiózł
Będzie wiózł nas dziś ten wóz“

Karin Stanek
„Autostop“

Zosia Kurek
Maciej Nawrocki

Są wakacje, po co więc siedzieć w domu, skoro można ruszyć w trasę. I tutaj rodzi się pierwszy problem: jak? Można „parostatkiem“ jak śpiewał wielki polski trubadur Krzysztof Krawczyk. Można żółtym rowerem Nieżywego Schaba czy też balonem Verne'a. My jednak wybieramy autostop Karin Stanek. Bo to i ekologicznie, i przyjemnie. A i (znowu i) ludzi nowych można poznać. No i (znowu) przede wszystkim, jest to naprawdę wspaniała przygoda.

Autostopowanie narodziło się podczas słynnej, amerykańskiej rewolucji. A dokonało się to w latach '60. — dobie festiwalu w Woodstock i dzieci–kwiatów. Ten sposób podróżowania oznaczał dla młodych ludzi pokonanie kolejnej bariery — przestrzeni. Aby zobaczyć nowe miejsca, nie trzeba było już posiadać samochodu ani zasobnego portfela. Wystarczyły chęci, paczka kumpli i wolny czas.

Tyle historii, pora wyskoczyć za rogatki miasta i złapać okazję. No dobrze, stoisz na poboczu z wyciągniętym kciukiem (albo z obnażonym uroczo pępuszkiem) i zastanawiasz się: co dalej? Po pierwsze, najlepiej jest stanąć przy wjeździe na autostradę (w Polsce po prostu na drogę), przy stacji benzynowej lub parkingu. A po drugie — liczyć na dobre serce kierowcy. Niestety, w naszym kraju z tym ostatnim również nie jest najlepiej. No, chyba że jesteś opaloną blondynką ze wspomnianym już odkrytym pępuszkiem, ale wtedy kierowca nie tyle zatrzymuje się, co hm... staje. Faktem jest, że za granicą podróżuje się zdecydowanie łatwiej, a przede wszystkim — przyjemniej. Kierowcy na ogół są na tyle uprzejmi i uczynni, że fundują skromne posiłki i chętnie udzielają rad, gdzie przenocować i co zwiedzić. Oczywiście nie można cały czas liczyć tylko i wyłącznie na nich — od czego masz głowę na karku i nas?

A oto kilka rad dobrej cioci i wujka:

1) Najlepiej zaopatrz się w dolary, bo wszędzie łatwo je wymienić.

2) Zabierz legitymację ISIC — jest dostępna w agencjach Almaturu; Euro 26, legitymację PTSM. Gwarantują ubezpieczenie, uprawniają do korzystania ze schronisk młodzieżowych i do zniżek na bilety do kin, muzeów, galerii i (tak!) pubów.

3) Mapy — najlepsza jest Euro-Cart. Poza tym, na głównym placu lub rynku miasta szukaj Biur Informacji Turystycznej — tam otrzymasz wszystkie niezbędne informacje.

4) Gdy już znajdziesz się w jakimś mieście, przelicz pieniądze i sprawdź, czy nie opłaca się kupić karnetu na komunikację.

5) Weź przewodnik. Godny polecenia jest „Let's go“ (tak przynajmniej mówi Zosia). Znajdziesz w nim informacje o komunikacji miejskiej, noclegach i wyżywieniu wraz z adresami i cenami.

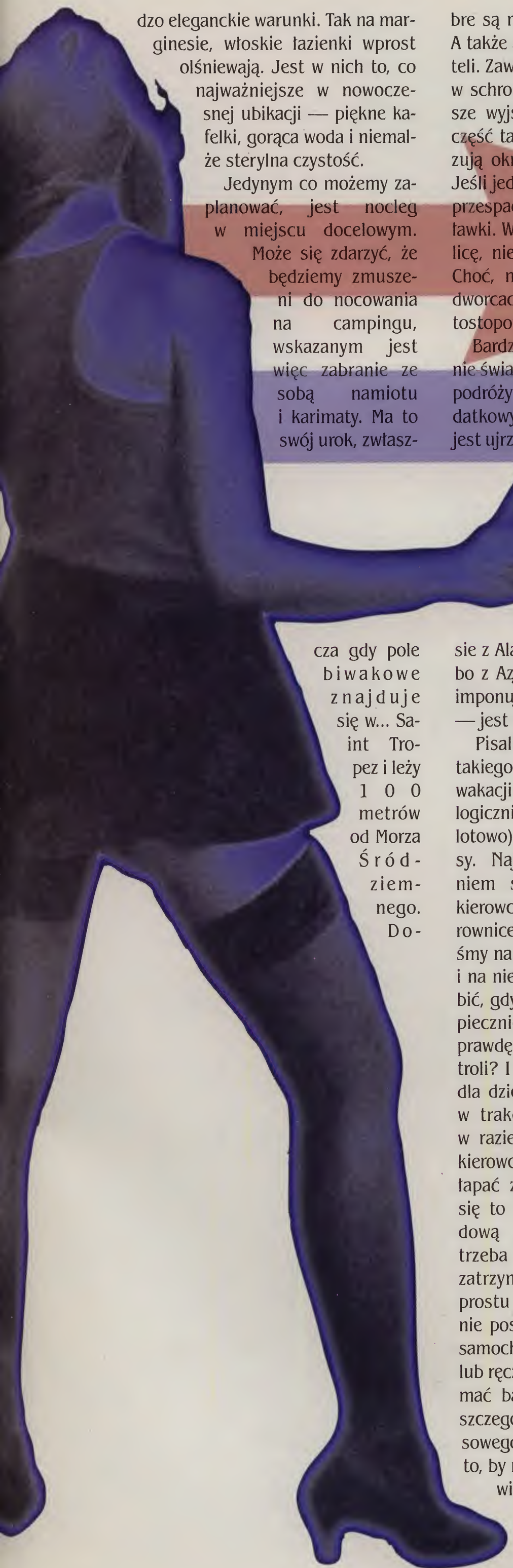
6) Pieniądze, paszport i inne dokumenty trzymaj zawsze przy sobie.

7) Gdy łapiesz okazję, nie sprawiaj wrażenia, że sam(a) nią jesteś.

8) Zaopatrz się koniecznie w adresy polskich konsulatów. Gdy zgubisz paszport, musisz jak najszybciej skontaktować się z najbliższą placówką dyplomatyczną.

9) Najlepiej byłoby, gdybyś znał język kraju, do którego się udajesz. A przynajmniej język angielski. Bez niego, co tu dużo mówić — ani rusz.

Podróżowanie autostopem jest jedną wielką improwizacją. Nie możesz, a nawet ci nie wolno planować dzień po dniu trasy. Dlaczego? Bo wtedy nie byłoby zabawy. Podróżowanie jest również związane z ponoszeniem kosztów. Żeby było taniej, część jedzenia można wziąć ze sobą. Zresztą zależy to od kraju, do którego jedziemy. W Chorwacji strawa jest niezwykle droga (w odróżnieniu od napojów cokolwiek wyskokowych). Nie opłaca się jednak targać ze sobą puszek, bo ciężkie toto i nieporęczne. Dobre jest suche pieczywo — lekkie i nie psuje się. Na miejscu warto zaopatrywać się w supermarketach, bo tam najtaniej. Niektórzy „stopiarze“ zabierają ze sobą grzałkę i metalowy kubeczek. Można więc ugotować herbatę, a nawet zupę! W dalekie i długie podróże warto wziąć maszynkę gazową na naboje. Skoro już napisaliśmy o jedzeniu, skupmy się przez chwilę na higienie osobistej. O dziwo, za granicą warto się myć na stacjach benzynowych. Naprawdę są tam bardzo, ale to bar-



dzo eleganckie warunki. Tak na marginesie, włoskie łazienki wprost olśniewają. Jest w nich to, co najważniejsze w nowoczesnej ubikacji — piękne kafelki, gorąca woda i niemalże sterylna czystość.

Jedynym co możemy zaplanować, jest nocleg w miejscu docelowym. Może się zdarzyć, że będziemy zmuszeni do nocowania na campingu, wskazanym jest więc zabranie ze sobą namiotu i karimaty. Ma to swój urok, zwłaszcza gdy pole biwakowe znajduje się w... Saint Tropez i leży 100 metrów od Morza Śródziemnego. Dobre są również małe, tanie włoskie hoteliki. A także akademiki spełniające latem rolę hoteli. Zawsze też możemy skorzystać z miejsca w schronisku. Jest to zdecydowanie najtańsze wyjście, jednak tracimy w ten sposób część tak wytęsknionej swobody — obowiązują określone regulaminem pory powrotu. Jeśli jednak okaże się, że nie mamy gdzie się przespać, pozostają nam twarde, dworcowe ławki. W tym wypadku należy uważać na okolicę, nie wszędzie jest bowiem bezpiecznie. Choć, na ogół, policja dba o porządek na dworcach. Ba, nawet odwozi zagubionych autostopowiczów do schronisk!

Bardzo ciekawym pomysłem jest objechanie świata stopem. Coś w rodzaju 80–dniowej podróży Phileasa Fogga. Dodatkowym plusem tej idei jest ujrzenie swego nazwiska w Księdze Guinessa. Dotąd nikomu nie udało się tego dokonać, choć wielu próbowało. Ale co powiecie o trasie z Alaski do Argentyny albo z Azji do Europy? Brzmi imponująco, a co ważniejsze — jest wykonalne!

Pisaliśmy już o plusach takiego sposobu spędzania wakacji (ekonomicznie, ekologicznie, romantycznie i odlotowo), czas więc na minusy. Największym zagrożeniem są mimo wszystko kierowcy (no i czasami kierownice). Tak czy siak, jesteśmy na ich łasce, a bywa, że i na niełasce. Co należy zrobić, gdy zaczyna być niebezpiecznie, gdy sytuacja naprawdę wyrwie się spod kontroli? I tutaj rady specjalnie dla dziewczyn. Po pierwsze, w trakcie jazdy nie wolno w razie zagrożenia pryskać kierowcy gazem w oczy ani łapać za kierownicę. Może się to zakończyć samochodową tragedią. Najpierw trzeba stanowczo zażądać zatrzymania, a potem po prostu wrzeszczeć. Gdy to nie poskutkuje, można próbować zatrzymać samochód za pomocą dźwigni skrzyni biegów lub ręcznego hamulca. Po drugie, należy trzymać bagaże zawsze przy sobie — jest to szczególnie przydatne w przypadku przymusowego wysiadania. Lecz najważniejsze jest to, by nie wsiadać do pojazdu, w którym jest więcej mężczyzn. I najważniejsza rada: nie wolno podróżować samotnie (dotyczy to szczególnie dziewcząt).

Ktoś kiedyś powiedział, że autostop to jedno wielkie szaleństwo. To przygoda kusząca swą nieprzewidywalnością i walorem wolności totalnej. Jednak równie łatwo może ona przerodzić się z przygody w tragedię.

Znamy wiele prób wykorzystywania autostopowiczów płci obojga. Zdarzają się też przypadki porwań i morderstw. Gdy stoisz na poboczu, patrz kto się zatrzymuje. Może być to oczywiście bardzo miły człowiek (i tak jest w 99%), ale czasami możesz wpaść w niezłe tarapaty.

Dlaczego ludzie wybierają (często niebezpieczny) autostop, a nie spokojny pobyt na campingu, zorganizowaną wycieczkę czy też obóz? Bo jest tani, a na żadnej wycieczce nie zobaczysz tyle co podczas autostopowania. Naprawdę niebezpieczne sytuacje zdarzają się niezwykle rzadko, a większość spotykanych ludzi jest bardzo miła. Ale przede wszystkim, jesteś wolny i samodzielny. Stop wchodzi w krew i jak to powiedziała nam jedna z naszych znajomych stopowiczek: „Po pewnym czasie na stopa jeździłabym autobusem w Pradze i wenecką gondolą. A zresztą w jaki inny sposób moglibyście pozwolić sobie na przejazd przez całe Włochy nowiutkim Alfa Romeo 156?"

X-Men — mutanci, nadludzie, którzy urodzili się z różnymi specjalnymi mocami i umiejętnościami. Ich przygody od 35 lat można śledzić w amerykańskich komiksach Marvela. Dziś druga część kroniki ich losów.

Prosiłem miesiąc temu, żebyście przypomnieli sobie polskie odcinki „X-Men", bo ten odcinek to będzie już jazda bez trzymanki i ci wolniej łapiący mogą pospadać z sanek. Startujemy:

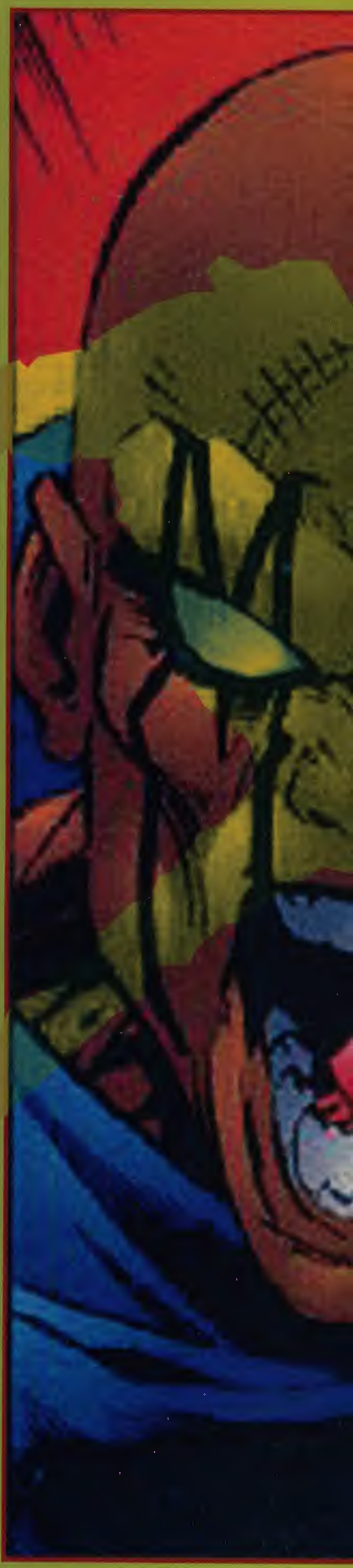
W poprzednim numerze skończyliśmy na 200 numerze z grudnia 85 r.

Miesiąc później w 201 (polski „X-Men" 6/93) Cyclops (pierwszy lider grupy) po raz kolejny odchodzi z teamu wraz z żoną Madelyne Pryor i synem Nathanem Christopherem Charlesem Summersem, którego widzimy w tym komiksie po raz pierwszy; później znany on nam będzie raczej pod imieniem Cable (ale nie uprzedzajmy wypadków). W tym samym miesiącu ukochana Cyclopsa — Jean Grey, mutantka — Marvel Girl, uważana powszechnie za zmarłą pod postacią Phoenix, zostaje znaleziona przez supergrupę Avengers w kokonie na dnie morza („Avengers" nr 263) i przywrócona do życia („Fantastic Four" nr 286). Okazuje się, że ona i Phoenix były odrębnymi istotami. Wydarzenia te doprowadzają w lutym 86 r. do powstania nowego, istniejącego do dziś miesięcznika „X-Factor" opisującego przygody nie takiej znowu nowej supergrupy mutantów. Bo oto znowu zdecydowała się działać razem piątka oryginalnych X-Men — Angel, Beast, Cyclops, Iceman i Jean Grey. Jak można się z tego domyślić, Scott (Cyclops) zostawił żonę i nowo narodzone dziecko, by wrócić do swej pierwszej i największej miłości. Tym, którzy potępiają jego decyzję tłumaczę, znowu trochę uprzedzając wypadki, że żona — Madelyne Pryor, która była naprawdę bardzo podobna do Jean Grey, okaże się specjalnie podstawionym jej klonem, stworzonym przez... O tym dalej.

W czerwcu 86 w 5 numerze „X-Factor" poznajemy jednego z najwredniejszych i najgorszych wrogów X-Men — Apocalypse (Wspominałem wam już kiedyś o nim).Ze zdarzeń roku 1986 warto jeszcze odnotować sagę „Mutant Massacre", która rozpoczęła się w 211 „Uncanny X-Men", przyłączenie się do teamu Longshota (pochodzącego z innego wymiaru mutanta potrafiącego generować szczęśliwe trafy, znaczy — ma szczęście, a walczy mieczem) w „Uncanny X-Men" Annual 10 (polski 1/94) i w „New Mutants" Annual 2 pierwsze pojawienie się Psylocke — ona przebija mózg takim psychicznym nożem i wtedy życie traci sens. Serio. Sprawa okazała się na tyle fajna, że już w styczniu 87 w 213 „Uncanny X-Men" Psylocke została przyjęta do grupy i odtąd przez następne lata głównie zajmowała się ewolucją swego stroju: chodzi oto, żeby było go jak najmniej (stroju), a to czego się już nie da ograniczyć, ma jak najmocniej opinać i przylegać. Dzisiejszy efekt jest za...wodowy.

Kolejna kicia — Dazzler, piosenkarka „świecąca" w ciemnościach (naprawdę) przyłącza się do bandy w lutym („Uncanny X-Men" nr 214). Żeby nie działy się tylko rzeczy sympatyczne, w marcu, w 14 „X-Factor" Angel traci swe skrzydła.

W lipcu („Uncanny X-Men" nr 219), żeby trochę wyrównać płciowe proporcje, do X-Men wraca Havoc (brat Cyclopsa). A już dwa mie-



siące później (nr 221) po raz pierwszy oficjalnie na scenie wydarzeń pokazuje się Mr Sinister — wielki tajemniczy manipulator świata mutantów. To właśnie on stworzył klona Jean Grey — Madelyne Pryor i jeszcze wiele, wiele razy namiesza w życiu naszych bohaterów.

W grudniu Angel, za sprawą Apocalypse'a, staje się Archangelem — jednym z czterech jeźdźców Apokalipsy („X-Factor" nr 23).

Pierwszy kwartał 1988 zajęła słynna saga „Fall of the Mutants", która zainaugurowała system kilkuodcinkowych cross-overów, łączących mutancie tytuły i wstrząsających ich posadami. Cząstkę tej opowieści, pochodzącą z oryginalnych „Uncanny X-Men" nr 225-227, mogliśmy poznać po polsku — numery 2/94, 3/94. Pozostałe jej epizody: „X-Factor" nr 24-26 i „New Mutants" nr 59-61 musicie sobie wyobrazić. W efekcie fascynującej rozgrywki i walki z boskimi mocami zostaje zabity jeden z New Mutants — Doug Ramsey, a cały skład X-Men: Dazzler, Longshot, Rogue, Storm, Wolverine, Colossus, Psylocke i Havoc oraz towarzysząca im Madelyne pozorują swą śmierć, przed kamerami telewizji całego świata. W zasadzie to oni umierają naprawdę, ale za dobre sprawowanie pozwalają im wrócić, ale kto by wchodził w takie szczegóły.

Na wieść o śmierci przyjaciół pozostali X-Men: Kitty, Nightcrawler i Phoenix wyjeżdżają do Anglii i tam pomagają założyć nową grupę superbohaterów — Excalibur („Excalibur" Special Edition), która od razu zaczyna wychodzić jako miesięcznik i wychodzi tak aż do momentu, gdy czytacie ten tekst (19 sierpnia 1998 r. pojawi się w amerykańskich i niektórych polskich sklepach komiksowych ostatni, zamykający serię, 125 numer „Excalibur").

W październiku 88 („Uncanny X-Men" nr 235) po raz pierwszy pojawia się kraj Genosha — leżące u wybrzeży Afryki państwo-wyspa, będące takim mutancim RPA. W ogóle w komiksach o X-ludziach z upływem lat coraz jaskrawiej wypływają motywy rasizmu i nieakceptowania przez normalnych ludzi wszelkich odmieńców.

W listopadzie debiutuje piąta, po „Uncanny X-Men", „New Mutants", „X-Factor" i „Excalibur", comiesięczna (ongoing) seria ze znaczkiem „X" — „Wolverine". Po raz pierwszy seria poświęcona jest w całości przygodom tylko jednej postaci — Logana. Przełom roku 88/89 to drugi wielki mutancki cross-over: „Inferno". Piekło na ziemi, z którym superbohaterowie usiłują sobie poradzić. Polscy wydawcy niestety oszczędzili nam tych wydarzeń, a szkoda. Wtedy to po raz pierwszy stają twarzą w twarz X-Men i X-Factor, by, po wyjaśnieniu więcz nieporozumień, wspólnie walczyć z Goblin Queen, wspomaganą przez demony i... Havoca. Jeśli chcecie się jeszcze bardziej zdziwić, dodam że Goblin Queen wcześniej znano jako Madelyne Pryor! Polecam wam gorąco tę historię, można ją dziś nabyć w grubym łącznym wydaniu (Trade Paperback), bądź też odszukać w zeszytach: „Uncanny X-Men" nr 240-243; „X-Factor" nr 36-39; „New Mutants" nr 71-73 i „Excalibur" nr 6-7.

Jubilee — sympatyczna nastolatka miotająca energetyczne kule miała swój debiut w 247 „Uncanny X-Men" (maj 89). W tym samym czasie w „New Mutants"

75 Magneto ostatecznie zrywa z dziedzictwem Xaviera — jego metodami pomagania mutantom — i wraca na starą ścieżkę przemocy.

Ostatnim istotnym wydarzeniem dla mutantów w '89 roku było przejście ich przez Siege Perilous, bramę do innego życia. Zrobili to Rogue („Uncanny X-Men" 247 — sierpień), Storm, Colossus, Psylocke, Dazzler i Havoc (251 — listopad).

W efekcie, Psylocke miesiąc później zamienia się na ciała, zachowując osobowość i moce, z morderczynią Kwannon.

Pierwszym ważnym wydarzeniem w latach dziewięćdziesiątych (o ile liczymy je od roku 1990, a nie od 1991) było pojawienie się w 87 odcinku „New Mutants" dwóch identycznych (znowu te klony) mutantów koło czterdziestki: Cable'a i Stryfe'a. I teraz uwaga: Cable to dorosły syn Cyclopsa — Nathan Christopher Charles Summers, który wrócił z odległej przyszłości, w której dorastał; Stryfem się nie przejmujcie, to tylko zły klon Cable'a. Ponieważ wydarzenia, w których maluchy Nathan został przeniesiony w przyszłość dopiero nastąpią („X-Factor" 68 — lipiec 91; polski „X-Men" 10/94), teraz mamy dwóch Nathanów na świecie równocześnie — małego i starego. Fajnie, nie?

A w sierpniu '90 roku pojawia się po raz pierwszy, w „Uncanny X-Men" 266, kolejny mutant, ulubieniec wielu kobiet i jednego Michała — Gambit. Przystojniak z Nowego Orleanu, mówiący z francuskim akcentem, posiada moc ładowania małych przedmiotów (preferuje karty) energią. Oczywiście, jak się tym rzuci, to to wybucha. A właśnie wyczytałem, że wszystko wskazuje, iż jeszcze w tym roku (1998) Gambit dostanie swą własną, comiesięczną serię.

Tradycyjnie już, z końcem roku przez „X" tytuły przetoczył się potężny cross-over: „X-Tinsion Agenda", w którym połączone grupy mutantów walczyły w Genoshy z Cameronem Hodge (następnym bardzo złym mutantem) i wojskami tego rasistowskiego kraju. I znowu po polsku mogliśmy przeczytać tylko 1/3 całości, oryginalnie zamieszczonej w „Uncanny X-Men" 270-272 (u nas „X-Men" 4/94, 5/94). Rzecz i tak jest godna polecenia, bo narysował ją sam Jim Lee, który zresztą od tego momentu będzie się często pojawiał w „X"-serii, ale warto też poznać pozostałe odcinki tej przygody. Szukajcie w: „X-Factor" nr 60-62 i „New Mutants" nr 95-97.

I wtedy właśnie seria „New Mutants" dobiegła swego... kresu! W kwietniu '91 okazał się jej ostatni, setny numer. Seria sprzedawała się dobrze, więc był to oczywiście tylko sprytny wybieg promocyjny. Grupa młodych mutantów przybrała nową nazwę — X-Force i w sierpniu zadebiutowała w miesięczniku pod tym tytułem. I był to największy sukces w historii amerykańskiego komiksu, absolutny rekord w ilości sprzedanych egzemplarzy, rekord, który utrzymał się tylko dwa miesiące, ale o tym za chwilę.

W tzw. międzyczasie, w maju, po latach wraca profesor Xavier — „Uncanny X-Men" nr 276 (u nas „X-Men" 8/94).

Wracamy do sierpnia. Wtedy rozpoczyna się trwający trzy miesiące cross-over, zmieniający diametralnie scenę „X" tytułów: „The Muir Island Saga". Tym razem polski wydawca zachował się już kulturalniej i zaprezentował prawie całą fabułę: „Uncanny X-Men" nr 278-280 (w polskich: „X-Men" 11/94, 12/94) i „X-Factor" nr 69 (w: „X-Men" 12/94). Tylko „X-Factor" 70 zostało pominięte. W tej sadze, podczas walki z kolejnym przebrzydłym szwarccharakterem Shadow Kingiem, umysł Legiona (przybranego syna Xaviera) zostaje — jak wszyscy sądzą, bezpowrotnie — zniszczony. To ważne, bo gdy Legion wróci po paru latach, to strasznie namiesza, ale, co najważniejsze, piątka oryginalnych X-Men (Iceman, Jean Grey, Beast, Archangel i Cyclops), znana w ostatnich latach jako X-Factor, zdecydowała się wrócić na tzw. łono.

I wreszcie, w październiku 1991 roku, następuje to, na co wszyscy czekali. Najpierw z kronikarskiego obowiązku wspomnę, że w 71 numerze „X-Factor" Havoc formuje od podstaw zupełnie nowy skład tej grupy, korzystając z postaci do tej pory drugo- a nawet trzecioplanowych. A w podstawowym komiksie X-Men po powrocie pierwotnej piątki robi się trochę za ciasno i Jim Lee rysuje pierwszy numer zupełnie nowego, świetnego miesięcznika „X-Men", który to bije dwumiesięczny rekord ilości sprzedanych egzemplarzy należący do „X-Force" nr 1. W tym historycznym numerze — „X-Men" nr 1 <vol. 2> (u nas: „X-Men" 1/95) — X-Men dzielą się na dwie grupy: niebieską (Cyclops — lider, Wolverine, Beast, Psylocke i Gambit) i złotą (Storm — lider, Iceman, Archangel, Jean Grey i Colossus) z Banshee, Forge i Jubilee w rezerwie. A Magneto, jak 28 lat wcześniej, znowu walczy z naszymi mutantami. Oczywiście „X-Men" opowiadało przygody jednej z grup — niebieskiej, a złota występowała w „Uncanny X-Men" od numeru 281 (u nas: „X-Men" 27).

Ta przełomowa chwila — podział X-Men na dwa tytuły i dwie podgrupy, to finał dzisiejszej części historii. W kolejnej trzeciej części czeka was śmierć, ślub, pranie mózgu i inne atrakcje. Ale na razie może odpocznijmy kilka miesięcy od mutantów. W następnym numerze opiszę jak wygląda cały amerykański rynek komiksowy. Marvelowscy mutanci to z pewnością najdroższy kawałek tego tortu, ale dopiero cały jest naprawdę smakowity.

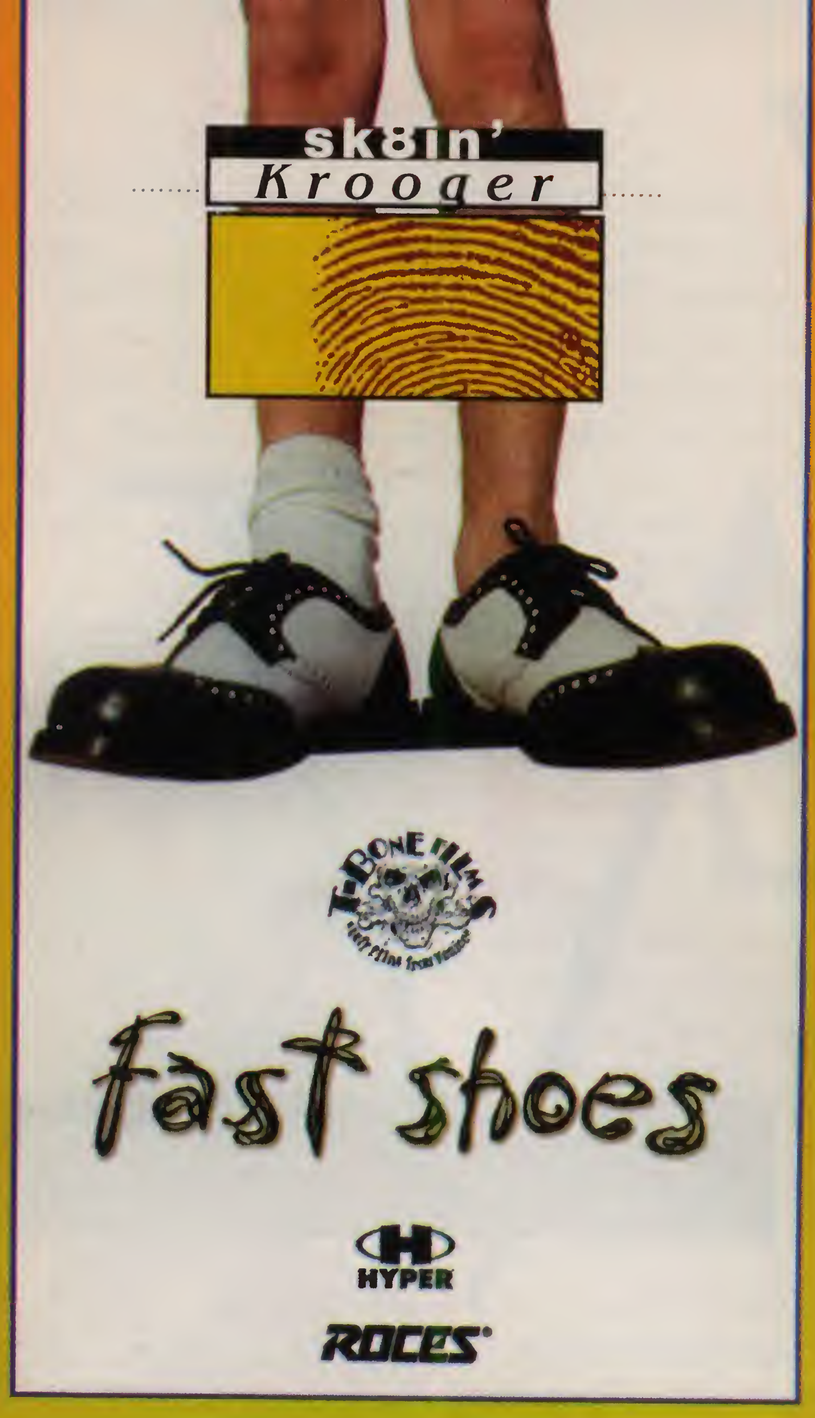
SKATE VIDEO

Gdzie i jaki film kupić, żeby nauczyć się dobrze jeździć na rolkach.

Jak nauczyć się wszystkich tych tricków z samych fotografii, spytacie, przecież nawet nie wiadomo jak się do tego zabrać? Na to pytanie jest kilka odpowiedzi. Jedna z nich to przeanalizowanie tricku w zwolnionym tempie, klatka po klatce. Ja sam podpatrywałem jak robią to najlepsi skaterzy, ale to było za mało. Dopiero oglądając tricki na video w zwolnionym tempie, nieskończoną ilość razy i analizując każdy szczegół taki jak: podjazd, balans ciała czy naskok, a potem sam moment ślizgu i „zejście" z rurki czy murku — nakręciłem się do jazdy.

Typowy film, jakich jest pełno w Skate Shopach nie ma fabuły, chociaż zdarzają się wyjątki (bardzo rzadko). W filmie pokazani są profesjonaliści, którzy wykonują najróżniejsze tricki, a w tle przygrywa miła dla ucha muzyka (hardcore, punk i inne). Czasami akcja przerywana jest wstawkami w stylu fajnej panienki czy jakiejś „nieoficjalnej" imprezy. To wszystko tworzy taki klimat, że po obejrzeniu filmu masz ochotę wyjść i ostro sobie pojeździć.

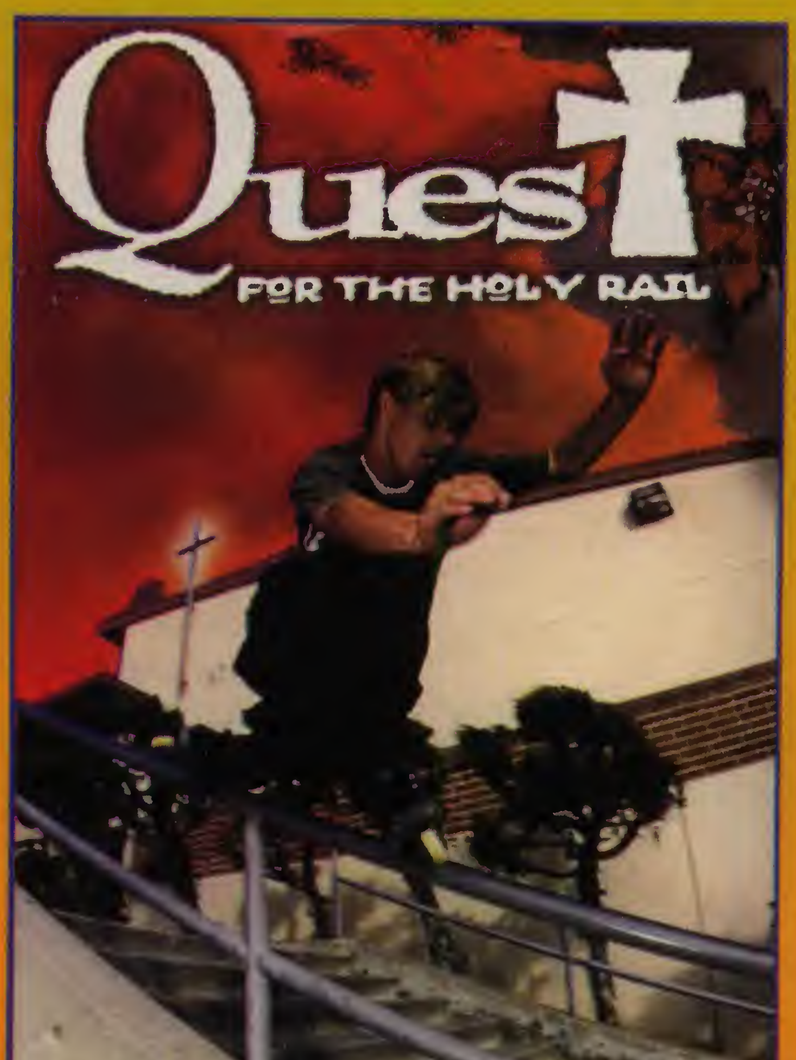
Filmy rolkowe kosztują w granicach 100 zł za oryginalny amerykański „sk8movie" a wiadomo, że taka kasa piechotą nie chodzi. Przedstawiam wam recenzje dwóch nie najgorszych filmowych propozycji na dni deszczowe lub takie, kiedy jazda wam się nie klei, a mimo to chcielibyście znaleźć się na swoich ośmiu kółkach.



FAST SHOES

Produkcja: T-Bone Films
Czas: 40 min
Jeżdżą m. in.: Arlo Eisenberg, Chris Edwards, TJ Webber, Jon Julio, Roadhouse, Josh Petty, Matt Salerno i inni.
Ocena: 9/10

Film nie najnowszy, ale jest jednym z najlepszych filmów rolkowych jakie do tej pory widziałem. Jeżdżą na nim prawie same gwiazdy rollersk8ingu zza oceanu i nie tylko. To, co ci ludzie wyprawiają w Skate Parkach, jest nieprawdopodobne. Rampa też jest tu niezła, można wyłapać kilka naprawdę miażdżących tricków i grabów. Street jest najlepszy z całego filmu. Długie, czasami nawet dziesięciometrowe łamane rurki, zjeżdżane na Shifty Royale czy BoardWalk to właśnie to, co tygrysy lubią najbardziej. Jest też moment, w którym pokazane są najefektowniejsze upadki. Może po tym filmie zrozumiecie jak ważne są ochraniacze i do czego służą, jeden z kolesi pokazuje nawet specjalnie slipki do jazdy agresywnej z „wkładkami" w odpowiednich miejscach — niezłe. W akcji widać jak traktują jazdę Amerykanie: koleś robi na długiej rurce np. BackSlide, w pewnym momencie zatrzymuje się na jajach, mówi „Oh F**k, my balls!" i po chwili widzimy go jak wchodzi po schodach i robi jeszcze raz ten sam trick, tym razem udany — to się nazywa poświęcenie. Film z pewnością wart wydanych na niego pieniędzy.



QUEST FOR THE HOLY RAIL

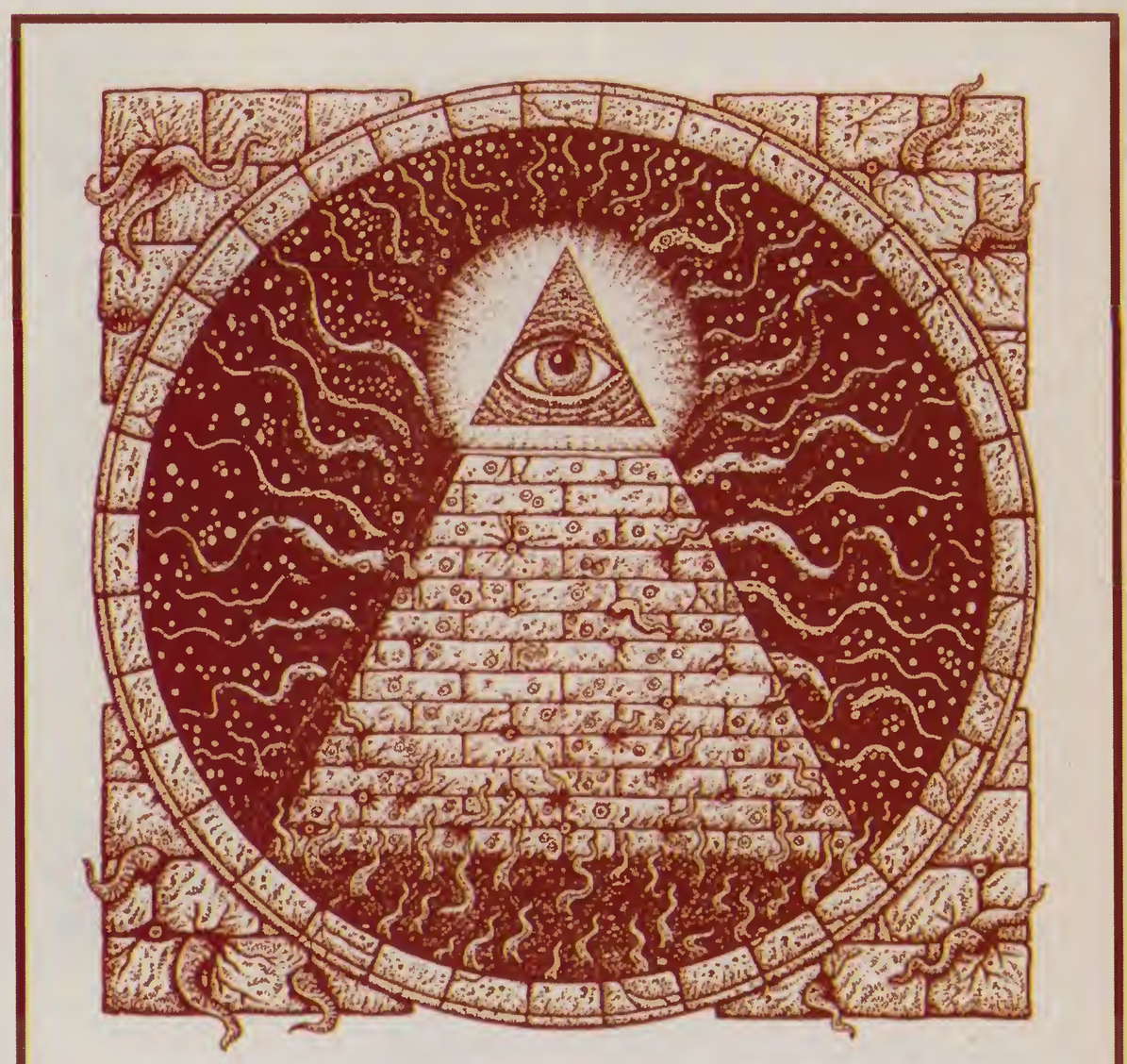
Produkcja: Gravity Films
Czas: 55 min
Jeżdżą m. in.: Jon Julio, Kate Gengo, Matty Mantz, John Starr, Rawlinson Rivera i inni.
Ocena: 7/10

Film jest gorszy od FAST SHOES, to fakt, ale inaczej zrobiony. Trwa nieco dłużej, ale na oko czas „jazdy" jest ten sam, film ma więcej przerywników i odrobinkę fabuły. Jeśli jesteś początkujący, to właśnie tu znajdziesz takie tricki jak Soul, Shifty Royale czy Makio i nawet Front Side. Najlepszym momentem filmu jest ten, gdy Dayton Coopersmith łamie nogę w kostce robiąc disaster backslide, scena jest niesamowita. Koleś leci i zaczyna się ślizgać pod sam koniec rurki (jakieś 10 cm ślizgu) próbuje złapać rolkę i bum, w jakiś sposób lewa noga podwija się i widać jak po upadku spoczywa bezwiednie. To musiało boleć, a mimo to koleś nic sobie nie robi, tylko zapala papierosa i leży. Film dobry dla początkujących, ale nie dla profesjonalistów.

michał Cichy

ZEW CTHULHU

Ta gra ma tylko dwa zakończenia: cmentarz albo dom wariatów.



Gdy jeszcze byłem bardzo małym chłopcem, w pobliskiej bibliotece natrafiłem na zniszczoną książkę. „W Górach Szaleństwa" była obłożona w standardowy, szary papier, z nic nie znaczącym numerem na grzbiecie. Znalazłem ją w dziale fantastyki, wobec czego, zainteresowany do granic możliwości, zacząłem czytać. Książeczka była krótka, ale potem nie spałem przez parę dni. Bałem się zamknąć oczy.

Proza H. P. Lovecrafta, bo to ona przyprawiła mnie o bezsenność i moczenie nocne, jest wyjątkowa ze wszech miar. Na bazie lęków i niedopowiedzianych okropności jakie Lovecraft opisuje, wyrosła cała współczesna literatura horroru. Tacy mistrzowie jak Masterton, King czy Straub czerpią pełnymi garściami z pomysłów, scenerii i nastroju Wielkiego Mistrza, który tworzył na przełomie lat '20. i '30. naszego wieku. To Lovecraft (przedtem jeszcze E. A. Poe, ale o nim często się zapomina) wprowadził do literatury ciemne pokoje, mroczne opowieści, które przyprawiają o szaleństwo, tajemnicze badania naukowe (X-Files?), potwory z głębin, szalone sny o mocach i demonach, oślizgłe macki dobijające się do zamkniętego okna...

Dziś opowieści H. P. L. trącą myszką, tracąc na „horrorowatości" w konfrontacji z „Wiadomościami" czy innymi filmami grozy. Pisane trochę archaicznym językiem, z przewagą przymiotników „plugawy" i „bluźnierczy", chwilami drażnią. Ale jest to klasyka i jako taka rządzi się własnymi prawami i nie poddaje ocenom.

Jakby ktoś nie wiedział, przypominam: Lovecraft stworzył kompletną mitologię, czyli zbiór opowieści o historii bogów i ludzi. Nie muszę chyba dodawać, że bardzo mroczną mitologię... Lovecraft wyszedł z założenia, że wiedza o wszechświecie jest tak kompletnie obca i przerażająca, iż umysł ludzki nie może jej objąć. Poznanie nawet niewielkiej części półprawdy o kosmosie prowadzi zbyt ciekawego badacza wprost w objęcia psychiatrów lub wiedzie na dach wysokiego wieżowca. Mitologia Cthulhu (czyt. ktulu lub katulu) opowiada o zasadach rządzących Wszechświatem i o tym, czym może być tajemniczy cień przysłaniający na chwilę księżyc. Opowiada o wszechpotężnych Bogach Zewnętrznych, którzy tworzą kosmos, o obcych rasach, które stworzyły życie na Ziemi, o Wielkich Przedwiecznych — tajemniczych istotach, uosabiających żywioły i o ciągłym zagrożeniu dla ludzkości, jakie niesie za sobą istnienie tych potęg i próby ich poznawania.

2 miliardy lat temu na Ziemię przybyły Starsze Istoty, zakładając podwodne miasta i tworząc życie. 1,4 miliarda lat temu przybył na Ziemię Cthulhu i istoty mu podległe. Rozpętała się wojna pomiędzy Starszymi Istotami, a Cthulhu. 1 miliard lat temu Starsze Istoty zaczęły budowę gigantycznego miasta na Antarktydzie, wówczas lądzie równikowym (w opowiadaniu „W Górach Szaleństwa" znajdziecie doskonały opis tego miasta). Katastrofa, jaką było oderwanie się Księżyca od Ziemi 850 milionów lat temu, zniszczyła miasta Starszych Istot i Cthulhu. 400 milionów lat później Ziemię zasiedlają dwie nowe, obce rasy. Trwa wielka wojna między zamieszkującymi Ziemię istotami. W jej wyniku około 5 mln lat temu starożytne obce cywilizacje

gregorious
W pełni

upadły. 3 miliony lat temu pojawił się pierwszy człowiek.

Siedemnaście lat temu...

Siedemnaście lat temu firma Chaosium wypuściła pierwsze wydanie gry „Call of Cthulhu". I zaprawdę, powiadam wam — trafiła w sedno! To mocno niedopracowane arcydzieło w mig znalazło wiernych wyznawców na całym świecie, w Stanach Zjednoczonych natychmiast uznanych za groźną sektę. Ach, łezka w oku się kręci... Dziś mamy już piątą edycję tej wspaniałej gry, w polskiej wersji językowej. Poprawiono kilka błędów, a i tłumaczenie jest niezłe. Kawał dobrej roboty.

Gra fabularna „Zew Cthulhu" toczy się w świecie widzianym przez pryzmat mitologii Cthulhu. Niby wszystko jest w najlepszym porządku, ale śledztwo w sprawie zniknięcia bibliotekarza może przerodzić się w spotkanie z istotami z innych wymiarów bądź z kultami Bogów, których nigdy nie powinno się wyznawać. Banalna podróż z miasta do miasta nie zawsze zakończy się na stacji docelowej, a konduktor niekoniecznie musi być człowiekiem. Opuszczone chaty poza miastem mogą być siedliskiem nie tylko szczurów, stara dzwonnica w centrum miasteczka może mieć nie kończące się lochy, a stary cmentarz w nocy może ożyć... Tak, tak — to horror w najczystszej, najpiękniejszej postaci. I koszmarnie dużo możliwości.

W „Zewie Cthulhu" gracz nosi miano Badacza, zaś Mistrz Gry — Strażnika Tajemnic. To już mówi samo za siebie... Poza tym, jest to zwykły erpeg, z kartami postaci, współczynnikami, wybieraniem profesji itd. Co jednak sprawia, że jest tak szczególny? Otóż, każdy bohater ma współczynnik Poczytalności, wyrażony punktowo. W zasadzie przez całą grę ten współczynnik spada — na skutek spotkań z tajemniczymi istotami, czytania zakazanych, przegniłych ksiąg czy też poznawania prawdy o otaczającym nas świecie. Tym samym postać błyskawicznie nabawia się obłędu, „załapując się" na wyszczególnione w podręczniku fobie. Im Punktów Poczytalności mniej, tym Badacz bardziej szalony, nieobliczalny i... mądrzejszy. Chociaż pewnie wolałby wielu rzeczy nie wiedzieć, nie widzieć i nie słyszeć. Cechą charakterystyczną „Zewu Cthulhu" jest zatem krótki czas życia postaci — nie wolno się przyzwyczajać do Badacza, gdyż wcześniej czy później i tak zostanie uwięziony w wariatkowie lub skończy w trzewiach istoty rodem z koszmarnego snu.

„Zew Cthulhu" można rozgrywać w trzech różnych przedziałach czasowych — około roku 1890, około roku 1920 i w latach '90. naszego wieku. W zasadzie są to trzy różne gry, i jest to bardzo dobry pomysł — każdy znajdzie coś dla siebie. Nieważny czas, potwory są wieczne? Coś w tym jest... Każda z epok (bo postęp technologiczny i zmiany obyczajowości sprawiły, że te trzy okresy różnią się od siebie jak całe epoki) jest dobrze opisana w osobnych dodatkach. I tu kolejna ważna uwaga — „Zew Cthulhu" jest jednym z lepiej wyposażonych w dodatki erpegów. W języku polskim na razie ukazały się:

– „Serce Grozy" — kampania w Kanadzie; krótka, ale niezła

– „Księga Strażnika" — rozszerzenie zasad dotyczących czarów

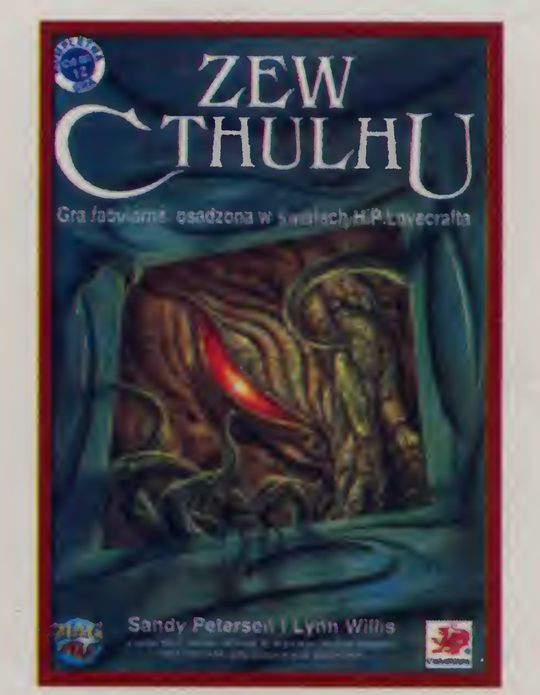
– „Xięga Bestyj, tom 1" — więcej potworów!

– „Cthulhu 1990" — czyli jak można zwariować w epoce komputerów

– „Horror w Orient Expressie" — megakampania, najlepszy na świecie dodatek do gry fabularnej; podróż przez całą Europę pociągiem to jeden wielki koszmar, i to nie z powodu strajku maszynistów...

W „Zewie Cthulhu" istnieje także możliwość grania w Krainie Snów (odpowiedni dodatek niedługo zostanie wydany!) — magicznej krainie prawie nieograniczonych możliwości, gdzie koszmary senne stają się bardzo konkretną, namacalną jawą. „Zew Cthulhu" jest systemem bardzo pojemnym i w zasadzie wszystko zależy od Mistrza Gry, czyli Strażnika Tajemnic. Jak w każdej grze fabularnej.

Czy warto zagrać w „Zew Cthulhu"? Warto. Tu dwa ostrzeżenia: jeżeli tylko grasz, a nie prowadzisz gry, nie czytaj podręcznika — zepsujesz sobie zabawę. Jeżeli prowadzisz, nie pij... eee... przeczytaj najpierw całą dostępną prozę i poezję H. P. Lovecrafta. Potem, dokładnie — cały podręcznik. Obejrzyj kilka horrorów. I dopiero wtedy poprowadź. Ostrzegam — ta gra wciąga jak chodzenie po bagnie. I może być bardziej niż takie spacery ryzykowna.



LIBERATE

Ostry wiatr przerzucał kolejne warstwy sypkiego śniegu. Tego roku zima była wyjątkowo mroźna — śnieg przypominał bardziej drobne ziarenka żwiru niźli puchową kołdrę, przykrywającą zazdrośnie ziemię. Sam glob, na którym panowała obecnie bezlitosna Krolowa Mrozu, przypominał wietnamską dżunglę po wymarszu amerykańskich wojsk po wojnie. Stara, zmęczona Matka Ziemia obrodziła w pewnym momencie bardzo obficie: potężna dżungla zarosła trzy czwarte ziemi, która nie znajdowała się co najmniej kilka metrów pod wodą. Resztę miejsca, które nadawałoby się do zasiedlenia, zajmowały wzgórza, pagórki i skaliste góry, gdzieniegdzie karliły się krzewy i drzewka, zaś znikomy procent powierzchni globu zajmowały porozrzucane skupiska ludzkie.

W tym momencie, te wszystkie krzewy i drzewka, pagórki i kaniony, przykryte były miałkim śniegiem oraz potwornie ostrym szronem. Sypki, zmrożony śnieg pokrywał także nieliczne, zdewastowane, mocno już nadgryzione zębem czasu autostrady, które wciąż — cienkimi liniami — znaczyły jakże duże obszary Ziemi. Po jednej z tych dróg pędziły dwa potężne, wojskowe motory. Zielone maszyny, odróżniające się od reszty monotonnego środowiska, buchały parą, zaś z rur wydechowych ział ogień. To usprawnienie maszyn było konieczne, z uwagi na potwornie niskie temperatury, jakie występowały w tych latach na Ziemi.

...

Dwa potężne, ziejące żarem potwory sunęły po wijącej się wśród wzgórków i zasypanych śniegiem krzewów autostradzie. Oba motory obładowane były torbami i tobołkami, w których umieszczony został niezbędny ekwipunek kierowców. Obaj mężczyźni, siedzący za kierownicami maszyn, ubrani byli w czarne skórzane płaszcze, które wraz ze wzmocnionymi szwami na ramionach i licznymi metalowymi oraz kevlarowymi wszywkami stanowiły całkiem niezłe zabezpieczenie przed ostrym, przenikliwym wiatrem. Prowadzący jeździec chronił swą wrażliwą skórę szalikiem, obwiązanym wokół całej prawie głowy oraz ciężkimi, skórzanymi goglami, które przy minimalnym wykorzystaniu szkła i plastiku stanowiły doskonałą osłonę dla niemal połowy twarzy kierowcy. Pozostający nieco z tyłu, właściciel drugiego motoru nie miał żadnych dodatkowych zabezpieczeń, jeśli nie liczyć ciężkich, wzmacnianych w wielu miejscach metalem rękawic. Jego całkowicie pozbawiona włosów głowa błyszczała w ostrym słońcu. Miał przymrużone oczy, zaś jego wzrok skupiony był jadącym przed nim towarzyszu.

Dwie godziny później, obaj mężczyźni minęli ciężki wóz, ciągnięty przez dwa tonące w masie mięśniowej muły. Jadący na przedzie mężczyzna zwolnił nieco, po czym wykonał szeroki skręt na środku drogi. W jego ślady poszedł drugi jeździec i już po chwili obaj kierowcy stali oparci o swe maszyny, oczekując nadjeżdżającego powoli wozu. Pierwszy jeździec odsunął z twarzy brązowy szal i poprawił swe gogle. W południowym słońcu szkła błyszczały radośnie. Spojrzał na swego towarzysza: major porucznik, wysoki, łysy jak kolano Madine, miał wymalowany na wysokości oczu czarny pas, który ciągnął się od ucha do ucha. Gdy Madine'a ogarniała złość, smuga ta potęgowała wyraz furii i nienawiść, które gromadziły się w oczach mężczyzny. Madine splunął na pobocze i poprawił rękawice. Odwrócił się do tyłu, nachylił nad jedną z toreb, które przytroczone były do jego maszyny i sięgnął po starą, wyraźnie już zużytą, półautomatyczną strzelbę. Madine wyjął magazynek, sprawdził jego zawartość, po czym włożył go na miejsce. Zamek strzelby szczęknął, zaś Madine uniósł wargi i odsłonił swe białe, równe zęby. Major porucznik zwrócił się do swego kompana:

– Czy przeprowadzałeś kiedyś inspekcję?

Ten przełknął nerwowo ślinę i odkaszlnął. Skinął lekko głową.

– No więc, tak czy nie? — Madine zlustrował swego towarzysza wzrokiem. Opierający się o motor, stojący jakieś trzy metry od niego mężczyzna był praktycznie jeszcze gołowąsem. Mimo, iż nosił wąsy oraz krótką, starannie przyciętą bródkę, zaś jego czarne jak noc włosy zaczynały się miejscami lekko przerzedzać, Madine nie dawał facetowi więcej niż dwadzieścia lat. Rysy młodego mężczyzny były wciąż łagodne i chyba jedynie gogle dodawały jego twarzy nieco powagi.

– N-nie. Nie, majorze poruczniku. Sir.

– Chłopcze, w Twierdzy powiedziano mi, żeś zdolny. Proszę, nie zawiedź mnie. — Madine znacząco spojrzał na swą broń. — Jak na ciebie wolają?

– Mam na imię Maynard, lecz koledzy ze szkoły nazywali mnie Katechetą. Sir. — Maynard wyprężył się, starając się dorównać wzrostem rosłemu Madine. Zresztą, bezskutecznie.

– Wydajesz się być trochę młody jak na kogoś, kto posiada już swoją ksywę. Jakkolwiek... Jaką masz broń?

– Dwa pistolety H&K z laserowymi celownikami. Poza tym, zdobyłem przeszkolenie w korzystaniu z...

Madine uniósł rękę.

– Nie pytałem cię o twe przeszkolenie. Zresztą, mam to wszystko spisane w twych aktach. Wyjmij broń i przygotuj się do walki.

– Tak jest, sir. Przepraszam, sir, ale czy mogę się pana o coś spytać? — odparł Katecheta, sprawdzając stan magazynków. Przez całą drogę Madine był przerażająco milczący, jedynie przy wyjeździe z Twierdzy rozkazał chłopakowi jechać przodem i kierować jazdą. Maynard był z siebie dumny, że — jak dotąd — nie zgubił drogi, prowadząc dwuosobową procesję z Twierdzy do odległego Klasztoru. W głębi duszy, cieszył się, że jego nowy przełożony i protektor zaczął się do niego odzywać.

– Zezwalam.

– Co robimy?

Madine spojrzał z uznaniem na broń w rękach chłopaka.

– Przygotowujemy się do rutynowej inspekcji wozu, który za chwilę nadjedzie. Służymy Kościołowi i musimy uważać, ażeby heretycy i inne gnidy nie rozprzestrzeniły się za bardzo. Tak jak kiedyś, za czasów świętej Inkwizycji.

Maynard uśmiechnął się.

– Pamięć dla Torquemady.

Wóz pojawił się na zakręcie. Madine odrzucił na boki poły rozpiętego płaszcza, po czym demonstracyjnie uniósł swą broń do góry. Maynard, nie wiedząc, jak się zachować, poszedł w ślady swego protektora i obszedł wóz z drugiej strony. Raz jeszcze spojrzał na swego towarzysza. Zauważył, że Madine nie nosi kamizelki kuloodpornej — jej rolę odgrywały zapewne stalowe i kevlarowe płytki wszyte gdzieś w czarną, matową skórę płaszcza — pod połami skóry dojrzał brunatną koszulę i powiewający na wietrze, czarny krawat. Jego protektor nosił też dwa pistolety, zawieszone w kaburach pod pachami. Maynard mógł jednak iść o zakład, że Madine ma przy sobie jeszcze niejedną zabójczą zabawkę.

Wysoki mężczyzna spojrzał w oczy siedzącego przy lejcach chłopa. Facet był więcej niż zdenerwowany, rozglądał się nerwowo i mimo mrozu, zdawał się topnieć pod spojrzeniem Madine'a.

– Wiesz kim jestem?... — spytał Madine, trzymając strzelbę wycelowaną w pierś mężczyzny. – Poczekaj, powiem ci. Jestem Egzekutorem. Zajmuję się walką z heretykami i wrogami Kościoła. Czy jesteś wrogiem Kościoła?

Mężczyzna na kozie zbladł.

– N-nie. Hmm... Nie. Nie zrobiłem hmm... n-nic złego. — wyjąkał.

– To się okaże — Madine wskoczył na wóz, rzucił znaczące spojrzenie Maynardowi, po czym przesunął się obok kierowcy wozu, wchodząc do okrytego zieloną plandeką wnętrza.

Maynard zrozumiał bardzo szybko. Wycofał się na bok, po czym przeszedł bokiem na miejsce, w którym stał dotychczas Madine. Na początku swej drogi, wycelował oba pistolety w kierowcę wozu, a teraz stał z kamienną miną, mierząc ze swego oręża do przerażonego mężczyzny. Jego przełożony był we wnętrzu wozu już zbyt długo, zaś Katecheta zaczynał się niepokoić.

– Sir?! Wszystko w porządku?! — krzyknął w przestrzeń.

Chwilę potem, Madine zeskoczył z wozu i z kamienną miną wycedził do Maynarda:

– Zabij ich wszystkich.

Katecheta spojrzał na Madine'a szeroko wytrzeszczonymi oczami.

– Co? Sir, ale dlaczego?

– To rozkaz.

Facet na wozie patrzył na rozmówców, skamieniały ze strachu.

– Zrób to — powtórzył Madine.

– Nie, sir. Odmawiam. Nie jestem mordercą — Maynard wypuścił pistolety z drżących rąk.

Madine pochylił lekko głowę i spojrzał nań spode łba, przez co jego przerażające oczy stały się doprawdy demoniczne. Wciąż patrząc na Katechetę, uniósł swą strzelbę i wystrzelił w kierunku siedzącego na wozie kierowcy. Mężczyzna krzyknął, po czym Maynard usłyszał głuchy odgłos padającego na ziemię ciała. Madine, wciąż patrząc w oczy Maynarda, przesunął lekko broń w lewo, po czym strzelił jeszcze raz. Tym razem, strzał zerwał całą brezentową górę wozu. Najwyraźniej pocisk zaopatrzony był w wybuchową nakładkę. Muły zaczęły przeraźliwie ryczeć, zaś z nieba zaczęły powoli spadać kolejne odłamki i szczątki wozu. Madine przytknął lufę strzelby po policzka Maynarda.

– Teraz mnie posłuchaj, ty mały, pieprzony idealisto. Jesteś Egzekutorem i to ja za ciebie odpowiadam. Jeśli mówię, że masz ich zabić, to masz to zrobić. W tej brezentowej budzie siedziały dwie osoby i przewoziły relikwie. Na handel, a to jest surowo zabronione. Powinienem cię zabić, ale dam ci jedną pieprzoną szansę. Oblałeś swój pierwszy test i od teraz zawdzięczasz mi swoje zasrane życie. Zbieraj broń i wsiadaj na motor. Jedziemy dalej.

Po skroni Maynarda spłynęła kropla potu.

– S-sir...

– Zejdź mi z oczu.

Madine odwrócił się i podszedł do swego motoru. Zatknął strzelbę za ramę podtrzymującą torby, po czym wsiadł na maszynę i odjechał. Maynard stał przez chwilę oniemiały, po czym szybko ruszył za swym towarzyszem. Potwornie piekły go oczy.

Mroczni i zakręceni RESETmani! Okazja niepowtarzalna się zdarza — przysyłajcie pomysły na dalszy ciąg opowiadania (nam już się skończyły, hehe). Termin nieograniczony. Wykorzystane pomysły nagrodzimy grami komputerowymi i podaniem xywy/nazwiska autora pomysłu jako współautora. A za tym idzie sława, szacunek i powodzenie u kobiet!

ARMAGEDDON

Jak na koniec tysiąclecia przystało, kino przeżywa prawdziwy renesans filmów katastroficznych. Inwazje kosmitów, klęski żywiołowe, zagłada nuklearna — tematy te powracają do łask filmowców. Mieliśmy już niechciane wizyty z kosmosu (Dzień Niepodległości, Marsjanie atakują, Piąty element), zbuntowaną naturę (Wulkan), a ostatnio nawet powtórkę zagłady dinozaurów sprzed 65 milionów lat, lecz tym razem w wykonaniu ludzkości. Chodzi tu oczywiście o Dzień Zagłady. Dziwnym trafem, prawie w tym samym czasie powstał film wykorzystujący ten sam pomysł. Znów będziemy świadkami morderczego wyścigu ludzkiej myśli z pędzącą z prędkością 35.000 kilometrów na godzinę asteroidą wielkości średniego stanu USA, która koniecznie chce trafić w naszą Ziemię. Szef NASA Dan Truman (Billy Bob Thornton) uważa, że katastrofie może zapobiec jedynie misja promu kosmicznego, którego załoga wyląduje na asteroidzie, wywierci w niej otwory i umieści w nich ładunki nuklearne. Brzmi znajomo, no nie? Tylko że tym razem, załoga promu będzie dość nietypowa. Okazuje się, że jedynym człowiekiem, któremu może się udać takie zadanie jest Harry Stamper (Bruce Willis) — światowej klasy specjalista od wierceń naftowych. Los świata znów zależy od Willisa. Dobrze, że to fachowiec...

W Apokalipsie św. Jana, Armagedonem nazywane jest miejsce ostatecznej bitwy między siłami Zła i Dobra, przed Dniem Sądu Ostatecznego. Obecnie słowo to jest symbolem krwawej wojny lub zagłady. I może właśnie dlatego stało się tytułem najnowszej amerykańskiej superprodukcji spod znaku fantastyki naukowej. W „Armageddonie" ponownie obserwujemy zmagania ludzi z siłami natury. Jednak w przeciwieństwie do Dnia Zagłady, tutaj położono większy nacisk na zgodność fabuły z faktami naukowymi i zasadami fizyki. Mniej jest tu też pompatyczności i apelów do ludzkich uczuć. Celem jest likwidacja grożącego niebezpieczeństwa, a nie zastanawianie się nad sensem życia czy karą za grzechy. Oczywiście, film głosi wyższość zwykłych ludzi nad niezwykłymi i nad samą naturą, ale bez infantylnej przesady. Realizatorom filmu tak zależało na realizmie tego co stworzą, że bez mrugnięcia okiem zgodzili się na poprawki narzucone przez specjalistów z NASA. W dodatku Bruce Willis wraz z drugim aktorem zostali poddani tygodniowemu szkoleniu jakie przechodzą kandydaci na kosmonautów. Na przykład, każdy z nich spędził godzinę w specjalnym dwunastometrowym basenie. W basenie takim panują warunki zbliżone do stanu nieważkości. Ćwiczący astronauci zanurzają się w pełnych skafandrach na głębokość 6 metrów i w środowisku dziewięć razy gęstszym od powietrza uczą się opanowywać stateczność i manewrowanie. Tylko z pozoru wydaje się to łatwe, a całe doświadczenie śmieszne. Tak naprawdę „spacer" w skafandrze w kosmosie wymaga bardzo dużego wysiłku i wytrzymałości. Nie tylko fizycznej, ale i psychicznej — łatwo spanikować w obliczu kompletnej pustki i czerni.

Wracając do tematu kolejnej wielkiej skały na drodze Niebieskiej Planety: rzeczywiście, tak jak pokazano w filmie, w dzisiejszych czasach, na obecnym poziomie technicznym, jedynym sposobem na uniknięcie zderzenia z takim nieproszonym gościem z kosmosu jest zmiana jego orbity przy pomocy ładunków jądrowych. Jednak nie wystarczy ot tak po prostu wystrzelenie w kierunku asteroidy rakiety, która miałaby rozerwać ją na kawałki W takim przypadku energia wyzwolona w wybuchu na powierzchni asteroidy po prostu uleciałaby w kosmos. Dopiero umieszczenie ładunków w odpowiednio wywierconych szybach (o głębokości kilkuset metrów) i zsynchronizowana detonacja mogłaby dać pożądany efekt, czyli zmianę kursu. Taka akcja miałaby sens, gdybyśmy przewidzieli kolizję przynajmniej trzy, cztery lata wcześniej. Sam lot do asteroidy zająłby rok! Tak więc, super–akcję ratowniczą przeprowadzaną na kilka tygodni przed zderzeniem na razie możemy spokojnie między bajki włożyć. Jednak, dzięki Dziesiątej Muzie wszystko staje się możliwe. Czy Bruce Willis uratuje Ziemię? Możecie być pewni, że tak. W przeciwnym razie, nie czytalibyście teraz najnowszego numeru Resetu:).

Dystrybucja Syrena. Premiera 24 lipca.

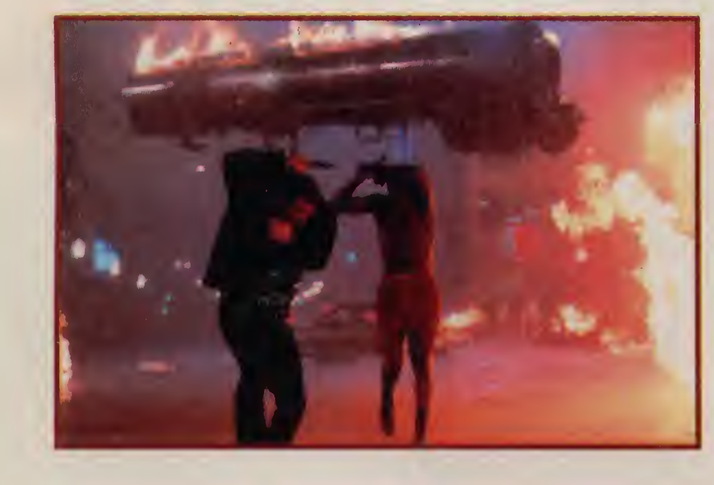
ZABÓJCZA BROŃ 4

Seria filmów pod numerowanym tytułem „Zabójcza broń", z Melem Gibsonem i Dannym Gloverem w rolach policyjnych detektywów Martina Riggsa i Rogera Murtaughy, miała swój początek w 1987 roku. Wtedy właśnie mogliśmy pierwszy raz spotkać to umiejętnie połączone kino akcji, suspense i specyficzne poczucie humoru (wystarczy wspomnieć tu scenę ściągania samobójcy z dachu czy popisy Riggsa na strzelnicy).

Mel Gibson wcielił się w postać policjanta stosującego bardzo nietypowe metody, a którego wszyscy uważają za kompletnego świra. Świr czy nie świr, Riggs jest doskonały w akcji — to mistrz sztuk walki i strzelania. Jako partner zostaje mu przydzielony czarnoskóry detektyw Murtaughy — stateczny ojciec rodziny, przestrzegający własnych i policyjnych reguł gry. Jak łatwo było przewidzieć, dwa tak różne charaktery musiały dać wybuchową mieszankę.

Film obfitował nie tylko w efektowne strzelaniny, ale też cięte dialogi, równie celne jak kule. Nie zapomniano także o wątku dramatycznym (załamanie psychiczne głównego bohatera po stracie żony, będące przyczyną nieprzemyślanych, samobójczych akcji Riggsa). „Zabójcza broń" odniosła niebywały sukces, szybko więc powstały kolejne części. W drugiej, u boku obu gliniarzy pojawił się kurduplowaty i ciapowaty Leo Getz — ex–księgowy mafii (w tej roli Joe Pesci, znany między innymi z obu części „Kevin sam w domu", gdzie grał jednego z bandytów). W trzeciej scenarzyści dorzucili — jak na ten cykl przystało, zabójczą — panią detektyw (Rene Russo), która równie sprawnie łamała mężczyznom serca jak i kości. Jak wiadomo nie od dziś, wszystko może się znudzić. Tak było i w przypadku „Zabójczej broni 3".

Trzecia część również cieszyła się popularnością — ale zmęczeni poczuli się odtwórcy ról tytułowych, gdyż kategorycznie zaprzeczali (a w szczególności Mel Gibson), że jeszcze kiedykolwiek powrócą do tego cyklu. Widownia i producenci okazali się nieubłagani. Ten brak litości objawił się w postaci „propozycji nie do odrzucenia": czterdziestu milionów dolarów dla Mela Gibsona za ponowne odegranie szurniętego Riggsa. W takiej sytuacji nie pozostało aktorowi nic innego jak zgodzić się, co też uczynił, podobno lakonicznym: „No, dobra...".



Gibson i Glover znów kręcą ze sobą.

W części czwartej przeciwnikami dzielnych policjantów jest mafijna rodzina rodem z Azji, parająca się w Los Angeles fałszerstwami na dużą skalę. Wątek ten dał możliwość umieszczenia w filmie efektownych walk wschodu, w wykonaniu prawdziwego speca w tej dziedzinie: chińskiego gwiazdora Jet Li (tylko trochę ustępującego słynnemu Jackowi Chanowi:)). Żeby jednak naszym ulubieńcom za bardzo się nie nudziło, dołącza do nich trzecia (a właściwie piąta) postać — młody detektyw Lee Butters, w którego wciela się amerykański komik Chris Rock, niezapomniany partner czarnoskórego Alexa z „Gliniarza z Beverly Hills II". W filmie nie zabrakło „jajcarskich" scen, w pełni odzwierciedlających pokręcone poczucie humoru zarówno twórców, jak i postaci, które stworzyli. Za doskonały przykład może tu służyć sekwencja, w której Riggs i Murtaughy mają powstrzymać i zaaresztować przestępcę rodem jakby zupełnie z amerykańskiego komiksu. Otóż jest to gość w pancernym ubranku, który szaleje po Los Angeles z miotaczem napalmu i pali wszystko na swej drodze. Pomysłowy Riggs przekonuje swego partnera, aby ten odciągnął na chwilę uwagę złoczyńcy — tak, by można było mu... strzelić w zbiornik z napalmem. Pomysł niebezpieczny, lecz chyba właściwy w tej sytuacji. Według Riggsa tylko w jeden jedyny sposób można to osiągnąć. Tak, pewnie każdy by zdębiał na widok podtatusiałego, czarnoskórego faceta, ubranego tylko w czerwone gatki (w serduszka!) i udającego kurczaka. Oczywiście, Riggs zachował zimną krew i wykorzystał tę niepowtarzalną chwilę, wysadzając w powietrze celnymi strzałami nie tylko pancernego ogniomistrza, ale też znajdującą się przypadkowo w pobliżu cysternę z benzyną i prawie pół miasta. Jak widać, fajerwerki dopisują, humor też. Miłośnicy poprzednich części oraz wielbiciele Mela Gibsona i Danny Glovera nie będą zawiedzeni

reseta

Dystrybucja Warner Bros Poland. W kinach od 14 sierpnia.

CYKLISTĄ BYĆ

Na co warto zwrócić uwagę przy zakupie wymarzonej maszynki?

Rama jest sercem roweru. To od niej zależy wytrzymałość całego pojazdu. Na pionowej, podsiodłowej rurze powinna się znajdować informacja z jakiego materiału jest wykonana. Najdroższe, najbardziej wytrzymałe i najlżejsze są ramy z kompozytów — przeważnie węglowych (ramy karbonowe). Niektóre firmy określają je nazwami Thermobrid Monocoqe, Thermoplastic, Carbon. Taka rama waży niecały kilogram, jest sprężysta, dobrze amortyzuje i nie pęka. Niekiedy można spotkać ramy tytanowe — niezwykle wytrzymałe, lecz potwornie drogie. Kompromis wytrzymałości, ciężaru (od 1,5 do 1,7 kg) i ceny oferują ramy ze stopów aluminium. Oznacza się je jako „aluminum", „alloy" lub „alu". Jednak trzeba pamiętać, że aluminium nie można spawać, oraz że ulega ono przemianom chemicznym — dlatego większość firm udziela tylko 5 lat gwarancji na ramy z tego materiału. Większość (tanich) rowerów ma ramy ze stali konstrukcyjnej o podwyższonej wytrzymałości, oznaczanej symbolem Hi-Ten lub High Tensile. Nieco droższe, ale lżejsze (niekiedy porównywalne z aluminiowymi) i bardziej wytrzymałe są ramy chromowo–molibdenowe (Cr-Mo). Każda rama ma określony rozmiar (długość pionowej rury podsiodłowej mierzona od krawędzi do osi mechanizmu korbowego), podawany w calach (17, 18, 19, 20, 21) lub symbolem (S, M., L, XL). Korzystając z tabel przeliczeniowych należy wybrać rozmiar odpowiedni do wzrostu, wtedy jazda na rowerze nie tylko będzie wygodna, ale też zapewni prawidłową sylwetkę. Ramy mają różną geometrię — np. w rowerach górskich wysoko umieszczona jest oś suportu (do niej przykręca się korby pedałów), dzięki czemu napęd chroniony jest przed zanieczyszczeniami oraz możliwe jest pedałowanie w trakcie przechyłów roweru na zakrętach. Pozioma rura ramy może być obniżona, co ułatwia wsiadanie, albo też poprowadzona prawie równolegle do dolnej rury (wersje damskie). Kąt rury podsiodłowej wpływa na obciążenie tylnego koła i efektywność pedałowania. Typowo sportowe rowery są tak zaprojektowane, by rowerzysta przyjmował na nich jak najbardziej pochyloną, opływową sylwetkę. Jeżeli jednak nie zależy wam na biciu rekordów szybkości, to o wiele wygodniejsze są rowery, na których jeździ się w pozycji wyprostowanej.

Oprócz informacji o materiale i rozmiarze, rama powinna mieć także numer seryjny (najczęściej umieszczany pod osią suportu, żeby go odczytać, należy odwrócić rower kołami do góry). Obecność tych trzech elementów (materiał, rozmiar, numer) dobrze świadczy o jakości ramy. Ważne jest sprawdzenie wszystkich spawów (powinny być równe i bez zastygłych pęcherzy powietrza) oraz lakieru (pojedyncza warstwa bez podkładu nie zapewni odpowiedniej ochrony przed rdzą). Kolejnym ważnym elementem są

Koła. Obręcze kół powinny być aluminiowe, a nie stalowe — są droższe, ale o wiele lżejsze i wolniej ulegają korozji. Obręcze stalowe lepsze są chromowane niż malowane czy oksydowane, które szybko rdzewieją (klocki hamulcowe zdzierają farbę). Obręcze mogą być jeszcze ceramiczne albo z włókien węglowych — w tym przypadku szprychy zastąpione są trzema lub czterema ramionami z tego samego materiału co obręcz. Zwykłe szprychy są ze stali nierdzewnej, lepsze z chromo–molibdenowej. Warto zwrócić uwagę na oznaczenia wytrzymałości szprych; np. szprycha oznaczona symbolem 12 g pęknie dopiero wtedy, gdy siła na nią działająca dwunastokrotnie przekroczy przyciąganie ziemskie. Piasty kół (to ten element w centrum, do którego zbiegają się szprychy) także powinny być aluminiowe, zaś ich korpus stanowić jeden element, a nie składać się z kilkunastu części. Rowery górskie mają zwykle piasty z zatrzaskiem, pozwalającym szybko i łatwo zdjąć koło z widelca bez używania klucza. Przy zakupie roweru należy przyjrzeć się, czy koła są należycie wycentrowane — obręcze powinny obracać się w idealnej płaszczyźnie (sprawdzamy to stawiając rower do góry kołami). Maksymalne odchylenie nie powinno przekroczyć 2–3 mm. Ważny jest odpowiedni dobór opon — do jazdy po asfalcie używa się gładkich opon, bez „zębów" (slicky). Jazda po takim podłożu na „góralkach" będzie drogą przez mękę (i szybko zniszczy opony).

Osprzęt to przerzutki, manetki, hamulce wraz z dźwigniami, mechanizmy korbowe, wielotryby, łańcuchy, piasty kół (omówione już wcześniej), suporty, linki czy stery kierownicy. Czołowym producentem osprzętu jest japońska firma Shimano, konkurują z nią amerykański SRAM Corporation (manetki Grip Shift) oraz Suntour. W rowerze mogą być zastosowane elementy różnych firm (wszystkie korzystają z tej samej technologii). W większości tanich rowerów używane są niefirmowe podróbki o małej wytrzymałości.

Osprzętologia:

a) Tourney. Najpopularniejsza i najtańsza grupa przerzutek, stosowanych w rowerach dziecięcych, terenowych i turystycznych, dla osób początkujących. 18 biegów (trzy z przodu i sześć z tyłu) lub 21 (trzy i siedem). Przerzutki tej grupy mają aluminiowe wytłoczki i dużo plastikowych elementów. Nie nadają się do jazdy w górach.
b) Altus. Te przerzutki są metalowe i lepsze od poprzednich. Mają charakterystyczne zębatki korbowodu, mniejsze od tych, w jakie wyposaża się większość rowerów (tzw. system Hyper Drive-C) i dzięki temu cały mechanizm korbowy jest lżejszy. Dla początkujących. **c) Acera X.** Główny korpus przerzutki jest z metalu, a dolny element z plastiku. Mimo to jest bardzo precyzyjna. Koronki korbowodu są odkręcane, dzięki czemu można wymieniać tylko te elementy, a nie cały mechanizm korbowy. Do jazdy po górach. **d) Alivio** (kolarstwo górskie), **STX** (jak poprzednio), **STX RC** (dla sportowców lub zaawansowanego kolarstwa górskiego), **Deore LX i XT** (wyczynowe), **XTR** — bardzo drogie, wyspecjalizowane przerzutki. Każda z nich jest wykonana z innego, bardzo wytrzymałego stopu. Kółka prowadzące łańcuch w przerzutce XTR kręcą się na łożyskach kulkowych (kosztuje tyle, ile cały rower z grupy Tourney!). Od grupy STX RC wzwyż rowery mają 24 przełożenia (kaseta wielotrybu ma dodatkową ósmą koronkę). Standardem jest system SIS firmy Shimano, czyli zindeksowana zmiana biegów — wystarczy przesunąć dźwignię manetki na kierownicy, a łańcuch automatycznie znajdzie się na odpowiedniej zębatce. Jednymi z najpopularniejszych, najtańszych i jednocześnie dobrze działających są manetki Grip Shift, w których zmienia się bieg kręcąc częścią rączki. Nie należy kupować roweru, w którym lewa manetka ma niestopniowane

przełożenia przedniej przerzutki.

Łańcuch jest zazwyczaj najsłabszym elementem, gdyż w tanich rowerach montuje się łańcuchy niskiej jakości. W rowerach górskich stosuje się trzy rodzaje łańcuchów: UG, HG i IG. Nie wolno ich używać zamiennie! Dwa pierwsze typy zakłada się w grupach Tourney, Altus i Acera X. HG to system nacięć i haczyków w koronkach wielotrybu, które pomagają łańcuchowi wejść na wyższe położenie. System IG występuje w pozostałych, droższych grupach. Nacięcia z dwóch stron kół zębatych umożliwiają schodzenie łańcucha z zębatek bez zgrzytów.

Hamulce są bardzo ważną składową roweru, gdyż od nich zależy bezpieczeństwo jazdy. Najtańsze rowery mają hamulce typu cantilever — dziś już przestarzałe. Nie kupujcie roweru nibygórskiego, jeżeli ma hamulce szczękowe. Obecnie stosuje się bardzo skuteczne hamulce V–brake (mają dłuższe ramiona dźwigni montowanych do widelców roweru niż cantilever, hamowanie wymaga mniej siły). Hamulce, jak i dźwignie, powinny być w całości wykonane z metalu. Należy z daleka omijać te, które są zrobione z plastiku czy wytłoczone z kawałka blachy albo mają plastikowe klamki hamulców (wyjątkiem są ESP 7,0 i 9,0 — to co wygląda jak plastik, w rzeczywistości jest bardzo wytrzymałym kompozytem węglowym). Linki do hamulców (do przerzutek także) powinny być zakończone aluminiowymi kapturkami, chroniącymi je przed rozplątaniem. Rowery miejskie mają hamulce rolkowe montowane do piast (działają podobnie jak samochodowe hamulce bębnowe). Nowością są hamulce rolkowe Nexave (firmy Shimano) dla rowerów turystycznych. Mają one radiatory odprowadzające ciepło wytworzone podczas tarcia. Przedni hamulec ma również mechanizm zapobiegający blokowaniu się koła. Najdroższe rowery mogą mieć hamulce hydrauliczne (firma Magura) lub tarczowe (np. Hope, Formula).

Pedały — należy unikać tych z plastiku, gdyż szybko ulegną uszkodzeniu. Do metalowych można zamontować noski, umożliwiające ciągnięcie pedała również w górę oraz utrzymujące stopę cały czas na pedale. Jazdy w noskach trzeba się nauczyć: można nieźle się potłuc, jeżeli nie będziemy umieli sprawnie wkładać i wyjmować stopy (a trzeba to robić przy każdym zatrzymaniu roweru). Można także kupić pedały zatrzaskowe wraz ze specjalnymi butami — z gniazdem zatrzasku w podeszwie (coś jak zapięcie narciarskie).

Rowery górskie mogą mieć pełną amortyzację (oba koła — full suspension), przednią (tylko widelec — front suspension) albo żadną. W najtańszych amortyzatorach uderzenia pochłania sprężyna, w droższych wałki elastomeru. Najlepsze i najdroższe są amortyzatory olejowo–powietrzne. Amortyzacja (szczególnie pełna) podnosi komfort i bezpieczeństwo jazdy — lepiej działają hamulce, rower łatwiej wchodzi w zakręty, a rowerzysta mniej się męczy gdyż część mięśni odpoczywa. Od siodełka zaś zależy, jak długo damy radę wysiedzieć na rowerze. Wygodniejsze jest szersze.

Krótka charakterystyka typów rowerów górskich

MTB (mountain bike)

Jest to rower do jazdy po terenie górskim. W zależności od kierunku jazdy – z górki czy pod górę — potrzebujemy różnych typów rowerów, ale podobnie wysokich umiejętności i dobrej kondycji fizycznej. Prawdziwy „góral" nie sprawdza się w mieście.

a) rower do downhill:

Amortyzacja obu kół. Wygięta i dodatkowo usztywniona kierownica. Nisko umieszczone siodełko (łatwość w balansowaniu środkiem ciężkości) i bardzo dobre hamulce (hydrauliczne lub tarczowe). Może nie mieć przedniej przerzutki, ale za to ma zabezpieczenie łańcucha przed spadaniem, zabezpieczenie w postaci docisku. Do jazdy na takim rowerze potrzebny jest specjalny kombinezon.

b) rower do cross–coutry:

Sztywna rama i sztywne widelce lub twarde amortyzatory. Wyprostowana kierownica na długim wysięgniku. 21 lub 24 biegi.

Rower crossowy (crossowiec):

Łączy cechy roweru górskiego i roweru szosowego, tzw. „kolarki". Równie wytrzymały jak „góral", ten sam osprzęt (hamulce, przerzutki, piasty, łańcuchy, suport itp.), lecz koła większe: 27-calowe, na wąskich oponach bez charakterystycznych „klocków". Wyższy i krótszy od „górala"; pozwala to rowerzyście przyjąć w czasie jazdy bardziej wyprostowaną, wygodniejszą pozycję. Rama stalowa (chromowo-molibdenowa) lub hi-ten (podwyższona wytrzymałość). Najczęściej 21 biegów, tańsze modele 18. Rower szybszy, stabilniejszy lecz mniej zwrotny od górskiego. Dobry na miejskie i wiejskie drogi lub szosy.

Rower trekkingowy:

Po prostu crossowiec, do którego dodano błotniki, oświetlenie i bagażnik. Służy do dalekich podróży. Można pomieszczać na nim sakwy rowerowe, a nawet namiot. Dość szerokie siodełko, często zaopatrzone w dodatkowe sprężyny i silikonowe wkładki. Możliwość regulowania nachylenia kierownicy.

Rower ATB, czyli terenowy (all terrain bike):

Wygląda jak górski, lecz ma mniej wytrzymałą ramę i osprzęt. Nie nadaje się do jazdy w naprawdę ciężkich, górskich warunkach, ale dobrze sprawdza się na wertepach czy wątpliwej jakości, piaszczystych drogach. Może mieć zamontowane oświetlenie, błotniki, bagażnik i dzwonek.

Rower szosowy, tzw. „kolarka":

Prawdziwy demon szybkości, ale tylko na dobrych drogach. Redukcja ciężaru do minimum (włókna węglowe lub aluminium), aerodynamiczny kształt i elementy (redukcja lub zupełny brak szprych). Hamulce starego typu — szczękowe, gdyż hamulce cantilever mogą spowodować wygięcie bardzo cienkich rur widelca. Mogą też być hydrauliczne tarczowe (droższe), lecz ze względu na ich duży ciężar montuje się zwykle jeden, z tyłu Duże koła o bardzo wąskich oponach. Kierownica wygięta w charakterystyczny kształt baranich rogów, zmuszający kolarza do max. pochylenia się i pozwalający chwycić kierownicę na co najmniej 6 sposobów.

Żadnych dodatków. Piasty z szybkozamykaczami — by można było szybko wymienić całe koło.

Rower miejski (citybike):

Ciężki, ale naprawdę solidn: wytrzyma wiele i starczy na lata. Drogi, jak na polskie warunki (ok. 2000 zł). Szerokie, wygodne siodełko, brak górnej rury ramy (łatwość wsiadania), szerokie błotniki, mocny bagażnik, kierownica wygięta w „jaskółkę", siatka po bokach tylnego koła zabezpieczająca przed wkręceniem się odzieży w szprychy. Tylko kilka niezbędnych biegów, umieszczonych w puszce tylnej piasty, tak że nie dostaną się tam woda, piach czy błoto. Całości dopełniają osłonięty łańcuch, wzmocnione opony i kilkuwarstwowy lakier chroniący przed korozją.

Rowery BMX:

Do Polski dotarły na początku lat '80. Kiedyś można było nabyć tylko modele dziecięce, dzisiaj są także specjalne dla dorosłych. Charakterystyczne bardzo szerokie, małe opony, mała odległość między siodełkiem a pedałami. Służy do wykonywania skomplikowanych ewolucji i skoków — doskonały sprzęt dla akrobatów i cyrkowców. Ma tylko jeden hamulec i żadnych przerzutek.

maciej Parowski

Każdy przejaw samodzielnego myślenia traktowany jest jako zdrada społeczeństwa. Jeśli systematycznie się nie badasz, jeśli nie odżywiasz się prawidłowo, jeśli nie pracujesz na rzecz firmy medycznej, to nie masz szansy na długie życie. Chyba, że się zmienisz i „wydoroślejesz". Za wszelką cenę musisz też zgasić płomień w sobie święty ogień młodości. Oczywiście nie ma tu mowy o jakimś terrorze, czy też totalitaryzmie. Ziemia jest przecież planetą demokracji. Chorej bo chorej, ale zawsze demokracji. Właściwie

Ludzie jak bogowie

„Aristoi" Waltera Williamsa jest według mnie najlepszą powieścią science–fiction roku 1998.

Przyznam się, że przez początek przebrnąć była mi dosyć trudno. Nie to, że jest nudny, rozwichrzony. Nie. W tym wypadku chodzi raczej o wczucie się w bardzo specyficzny klimat. Zaczerpnięcie powietrza, którym oddychają bohaterowie. Od pytania kiedy i gdzie oni żyją, ważniejsze jest — kim są. Są luźźmi. A niektórzy z nich jednocześnie bogami. I właśnie oni kontrolują światy, w sposób całkowity i absolutny. Przeprowadzają terraforming planet, tworzą nowe gatunki zwierząt. Jeśli sobie tego życzą, są otaczani czcią.

Jak zostać Aristosem — bogiem, człowiekiem–jednią, potężnym intelektem w silnym, prawie niezniszczalnym ciele? Przede wszystkim, trzeba się uczyć. Należy eksperymentować na swojej psychice, wyodrębnić daimony (integrame osobowości) i zapanować nad nimi. Skupić wszystkie strony swej duszy w jedność. Po co? By móc nimi władać niepodzielnie. By móc kontaktować się z wszechświatową siecią Hiperlogosu.

W Kosmosie jest niewielu Aristoi. Każdy z nich ma układy planetarne, miliardy Demosów (zwykli śmiertelnicy), setki Therapontów (pomocnicy, asystenci Aristoi, potencjalni przyszli bogowie), świątynie, pałace, ośrodki badawcze. Nikt nie może kontrolować Aristosa. Nie ma też powodu, by to robić. Bogowie są przecież nieomylni, sprawiedliwi, a ich jedynym zadaniem jest... służba ludzkości. By wyplenić choroby i stworzyć ludzi doskonałych, posiadających jedynie pożądane cechy charakteru. Aristoi kontrolują zapłodnienia. Tworzą domowe pakiety doboru rodziców. Chcesz mieć dziecko? Nic prostszego: spotkaj kilku mężczyzn i kilka kobiet. Razem wybierzcie potrzebne geny i już po dziewięciu miesiącach urodzi się człowiek — silny i zdrowy. W przyszłości zostanie inżynierem, lekarzem, wykwalifikowanym robotnikiem albo naukowcem; nigdy przestępcą czy luzakiem. Wszyscy mają określone normy, których nie mogą przekraczać, a raczej już nie chcą. Bo kto by chciał mieć „inne" dziecko? W tych warunkach ludzkość prawie się nie rozwija. Zresztą, po co się rozwijać, skoro wszystko jest na wyciągnięcie ręki? Prawdziwa sielanka... w tym bosko nudnym świecie.

Pojawia się jednak czynnik nieprzewidziany: jeden z Aristosów oszalał. I to nie byle jaki, bo ten pierwszy, tysiącletni założyciel cywilizacji zbudowanej po wielkim kataklizmie. W swoim układzie stworzył światy ogarnięte bratobójczymi wojnami. Żyjący w nich ludzie masowo umierają na groźne epidemie. Na ulicach miast szaleją religijne policje–odpowiedniki Świętej Inkwizycji. Ludzie rodzą się zdeformowani, obłąkani i niebezpieczni. Cywilizacje te rozwijają się w wielkich bólach, ale w sposób nieskrępowany. Powtarzają błędy naszej, ziemskiej. W tym momencie można się pokusić o pytanie: kto wie, może my też jesteśmy tylko kolejnym eksperymentem szalonego Aristosa?

Powieść jest pod każdym względem rewelacyjna. O jej sile świadczy niesamowity klimat boskiej nieludzkości. Ale jaka jest nasza przyszłość? A może raczej przyszłość naszych twórców?

Walter Jon Williams: Aristoi.
Tłum. Grażyna Grygiel, Piotr Stanisławski.
Mag 1997.

Zabić Śmierć

Ludzkość. Młodzi i starzy.

Dzieci, rodzice, dziadkowie.

Normalna kolej rzeczy: życie, śmierć, życie, śmierć i znów życie. „Święty płomień" Bruce'a Sterlinga jest powieścią o przemijaniu. Zbliża się koniec XXI wieku. Ziemią rządzą gerontokraci — staruszkowie obwieszeni skomplikowanymi systemami podtrzymującymi procesy biologiczne; ponadstuletni politycy poświęcający całą swą uwagę jednemu celowi — odsunięciu śmierci. Nic dziwnego, że najważniejszą gałęzią gospodarki została medycyna. Posługując się rozmaitymi środkami, wkracza ona wszędzie. Fundusze, doradztwo, ubezpieczenia, badania, komputery — wszystko to podporządkowane jest olbrzymim korporacjom medycznym. Ziemia jest monitorowana przez ogromną sieć. Ta z kolei kontrolowana jest przez policję lekarską. Jest to świat ludzi starych, w którym prawdziwie dorosłe życie rozpoczyna się dopiero po czterdziestce. Dwudziestolatkowie nie mogą posiadać pieniędzy, gdyż te dostępne są jedynie ludziom zasłużonym, odpowiedzialnym, a przede wszystkim — dojrzałym.

można nawet być anarchistą, ale to jest dobre tylko na krótką metę. Aby coś osiągnąć, aby piąć się po szczeblach kariery, aby wreszcie móc pozwolić sobie na luksus posiadania dziecka — trzeba pracować dla społeczeństwa starców. Tylko gdzie jest miejsce dla młodych? W getcie? W slumsach? Gdzie i w jaki sposób mogą się oni rozwijać?

Bruce Sterling nie daje nam jednoznacznej odpowiedzi na te pytania. Jednego jestem jednak pewien: nie wolno ingerować w naturę. Czas życia i czas śmierci już dawno został ustalony i sprecyzowany. Aby to zrozumieć, wystarczy tylko sobie wyobrazić społeczeństwo bezpłodnych, ponadstuletnich staruszków, zaciekle debatujących nad wynikami kolejnych kuracji przedłużających ich wątpliwej wartości życie.

Bruce Sterling: Święty płomień.
Tłum. Krzysztof Sokołowski.
Mag 1997.

Znaki

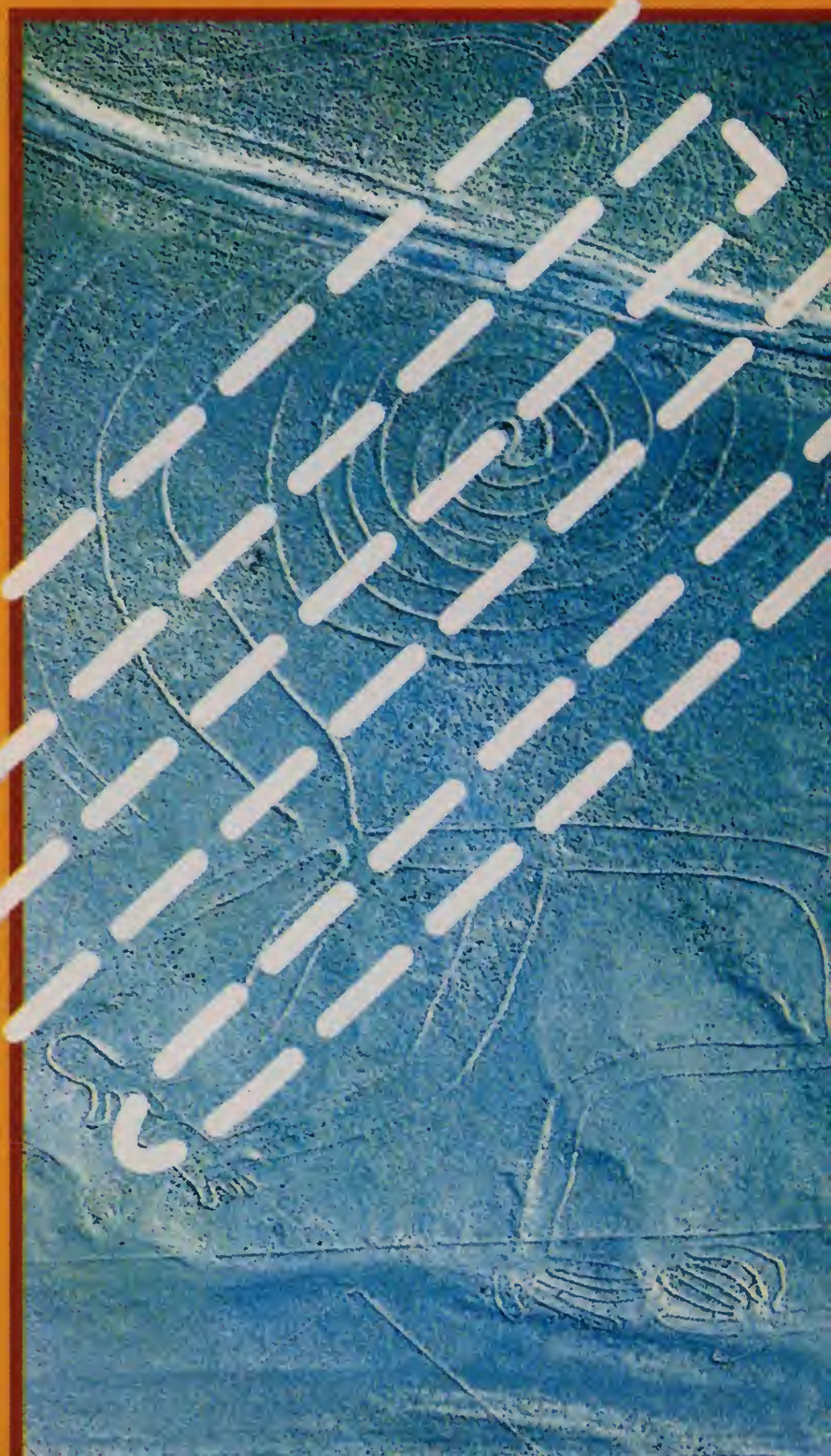
Nikt nie wie, kto i po co je wykonał. Nikt nie potrafi również odpowiedzieć na pytanie, kto miał je oglądać. Rysunki na płaskowyżu Nazca skrywają swą tajemnicę od kilku tysięcy lat.

Wiele się mówi o tajemniczym i zagadkowym Dalekim Wschodzie. Jednak zarówno Indie, Chiny, a nawet Egipt nie mogą się równać ze światowym skansenem zagadek, jakim jest Środkowa i Południowa Ameryka. Pisałem już o zaginionej cywilizacji Majów, kapłanów–astronomów (Reset 6/98). Jednak jedna z największych zagadek ludzkości kryje się na leżącym u podnóży peruwiańskich Andów, pustynnym płaskowyżu Nazca. Zanim się tam przeniesiemy, rzućmy okiem na Półwysep Paracas. Na jego północnym zboczu wyryto w ziemi gigantyczny rysunek kandelabru (świecznika). Jego rozmiary są imponujące. Długość centralnego pnia wynosi 128 metrów, z obu zaś stron wyrastają symetrycznie dwie „gałęzie", przy czym ich rozpiętość wynosi 74 m. Badający ten dziwny rysunek naukowcy bardzo szybko ustalili sposób w jaki został wykonany. Zastosowano w tym przypadku technikę, jaką posłużyli się Celtowie wycinając w Berkshire–Downs w Anglii słynnego „konia z Uffington". Artyści ostrymi narzędziami zerwali warstwę darniny i odsłonili znajdujący się pod nią czerwony porfir. To jest jasne, lecz dlaczego i, przede wszystkim, po co kilkanaście wieków temu wyryto „kandelabr z Pisco" — nie wiadomo. Legendy głoszą, że jest to znak nawigacyjny, wycięty przez piratów dla oznaczenia miejsca ukrycia ich skarbów. Absurdalny pomysł. Tajemnica jest widoczna doskonale dopiero zza szyb samolotu, a trudno sobie wyobrazić, by krwawe bractwo przesiadło się nagle z brygów i galeonów za stery awionetek. Inne podanie głosi, iż są to trzy krzyże, a ich twórczynią jest zakonnica. Jest to możliwe pod jednym warunkiem — musiały jej pomagać szatańskie siły. Pozostaje tylko jedno wytłumaczenie: rysunek ten pełni funkcję gigantycznego drogowskazu, wskazującego cel podróży — pustynię Nazca. Jeśli do tego dodamy, że jest on doskonale widoczny dopiero z pewnej wysokości oraz to, że został stworzony prawie dwa tysiące lat temu, pojawia się kolejne pytanie: komu miał służyć?

W 1920 roku jeden z peruwiańskich lotników zabłąkał się nad zapomnianą przez Boga i ludzi pustynię Nazca. Ze zdumieniem stwierdził, że na jednolicie rudej powierzchni znajdują się ślady celowej działalności człowieka. Zameldował więc do bazy o odkryciu... kanałów irygacyjnych. Dopiero siedem lat później stwierdzono absurdalność tego wniosku. Rzeczywiście, ziemia pocięta była wygrzebanymi rowkami, ale nie układały się one w żadną sieć nawadniającą. A jeśli nie płynęła nimi woda — to po co te kanaliki zostały wydrążone? Hiszpański kronikarz Cieza de Leon wspomina o nich już w 1548 roku, jako o „znakach wskazujących drogę podróżnikom". Ale to tłumaczenie jest jeszcze bardziej absurdalne od poprzedniego. Poza szeregiem linii prostych, które kilometrami wiodą przez góry i doliny we wszystkich kierunkach, by w najbardziej niespodziewanym miejscu urwać się bez powodu, szereg linii przypomina raczej zagmatwany labirynt.

Hans Horkheimer i Paul Kosok wpadli na najprostszy w świecie pomysł — przelecieli nad terenem samolotem. Ich oczom ukazały się gigantyczne rysunki zwierząt, ludzi i figur geometrycznych. Od 1940 roku rysunki te łączą się nierozerwalnie z niemiecką badaczką, asystentką Paula Kosoka — Marią Reiche. Aż siedem lat spędzonych w piekielnym klimacie zajęły jej żmudne wymierzanie i przenoszenie na szkice topograficzne zawiłych rysunków. Pierwsze opublikowane przez nią zdjęcia wywołały istną burzę. Nie pociągnęło to jednak za sobą żadnych poważniejszych skutków. Skąpe dotacje peruwiańskiego rządu zostały co prawda uzupełnione przez National Geographic Society, ale to nie wystarczało na zaspokojenie nawet skromnych potrzeb Marii. Jednak niestrudzonej badaczce udało się przezwyciężyć te przeszkody i w 1956 roku wydała pierwszy, szczegółowy katalog rysunków. Po kilku miesiącach zakazała jego sprzedaży, gdyż wywołał on niezdrową sensację.

Skoro już mówimy o sensacji, warto skupić się nad rozwiązaniem zagadki przeznaczenia tych rysunków. Na powierzchni ponad 300 km^2 przebiegają setki pogmatwanych linii prowadzących w różnych kierunkach, tworzących trapezy i trójkąty. Linie te często sięgają nawet do odległych od Nazca okolic. W 1968



z Nazca

Marek Nawrocki

roku odkryto w Andach na wysokości 3200 m n.p.m. w pobliżu wulkanu Descabezado Grande w Chile — Szachownicę (El Enladrillo). Składają się na nią dwie regularne platformy o powierzchni 700 m^2. Polscy uczestnicy wyprawy w góry Patagonii (1973 — 74) znaleźli dziwne, proste, wiodące donikąd drogi. Mają one szerokość kilkudziesięciu metrów i niezwykłą precyzję kierunku. Urywają się gwałtownie na zboczach gór.

Nie mniejszą zagadkę stanowią zarysy spirali i kół. Jeśli chodzi o te pierwsze, nikt dotąd nie wie, co one mają oznaczać. Natomiast w przypadku tych drugich, nie wiemy nawet, kto mógł je wykonać! Żadna z poznanych południowoamerykańskich kultur nie używała bowiem koła. Jednak największą rewelacją są rysunki postaci. Ich wykonawcy posłużyli się specjalną techniką. Każdy kontur tworzono w ten sposób, iż linię ryto w ziemi na głębokość kilkunastu centymetrów, po czym z obu jej stron wybierano na szerokość dwóch dłoni odłamki pokrywających cały teren kamieni i układano je równymi rzędami wzdłuż oczyszczonych miejsc. W ten sposób na pokrytej jednolitą warstwą kamieni pustyni powstały płytkie rowki, obłożone otaczającymi je walikami. Zaiste, ciężka praca. Techniką tą stworzono kilkadziesiąt gigantycznych postaci: dwie lamy o rozmiarach 20 metrów, jedno zwierzę (trudne do zidentyfikowania) o wysokości ponad 50 metrów, 80–metrową małpę, 180–metrową jaszczurkę, 80–metrową ośmiornicę, 18 figur ptaków, delfina, szereg ornamentów roślinnych i wreszcie 620–metrową postać wyprostowanego człowieka z rękami przyciśniętymi do boków. Co dziwne, ma on sześć palców! Żaden z tych rysunków nie zachodzi na siebie. Jest to szczególnie zaskakujące, gdyż taka precyzja wymaga widoku z lotu ptaka, a trudno posądzać żyjących wówczas artystów o znajomość pilotażu. Nie ulega też kwestii, że są to znaki związane z astronomią. Szereg linii wskazuje na ruchy gwiazd na niebie, zaś niektóre z rysunków przedstawiają gwiazdozbiory. Podobną hipotezę sformułowali również naukowcy z Wojskowego Instytutu Geograficznego w Peru. Dodali oni wszakże jeszcze jeden czynnik — rysunki z pustyni Nazca są wedle nich kombinacją kalendarza i wspomnianej mapy astronomicznej.

Pierwszy badacz zagadkowych rysunków — Paul Kosok — odkrył zbieżność niektórych linii nie z gwiazdozbiorami, lecz z ruchem Słońca. Na tej podstawie austriacki historyk H. Winkel wysunął hipotezę, iż jest to raczej... kalendarz nieznanej kultury i zarazem sanktuarium. Mieszkańcy okolic mieli się zbierać na pustyni z okazji nadchodzącej wiosny, by w chwili gdy wschodzące Słońce dotrze do którejś z linii, rozpocząć uroczystości. Teoria ta została poparta przez antropologa Gary'ego Urtona. Zaobserwował on pewną ceremonię andyjskich Indian, gdy plac przed wiejskim kościołem pokreślono pasami, z których każdy symbolizował grupę krewnych w tym społeczeństwie. Po wyznaczeniu linii wynoszono figurę świętego — patrona kościoła i prezentowano podczas procesji.

Nie wolno jednak myśleć, że te gigantyczne figury są typowe jedynie dla Ameryki Południowej. Południowo–zachodnie pustynne tereny Ameryki Północnej również stanowiły ogromne płótno dla pradawnych artystów. W pobliżu Blyth w Kalifornii, na pokrytym żwirem tarasie odkryto kilka wizerunków gigantycznych postaci ludzkich. Ich pochodzenie jest do dziś nieznane, choć jedna z figur przypomina Ha–jak, potwora z kosmogonii ludu Pima. Niektóre z wielkich kurhanów odkrytych w stanach Wisconsin, Michigan i Iowa przybierają kształty ludzi, ptaków, gadów i innych zwierząt. Jedna z grup dziewięciuset kopców w Harper's Ferry zawiera ponad sto figur zwierząt. I znów powstaje pytanie: w jakim celu powstały?

Zarówno w przypadku południowoamerykańskich rysunków jak i kurhanów, nikt nie potrafi odpowiedzieć w sposób racjonalny na to pytanie. Ba, nie możemy odpowiedzieć nawet na pytanie dużo prostsze: w jaki sposób niezwykli artyści potrafili zaprojektować i następnie przenieść z taką precyzją na olbrzymi obszar pociętej wzgórzami ziemi tak wielką ilość figur, które można ogarnąć wzrokiem dopiero z wysokości kilkuset metrów? W jaki sposób zdołali tego dokonać i kto, kiedy miał je odczytać? Jeżeli w przypadku kurhanów mamy pewność kto je wykonał, to innych, poza rysunkami, śladów kultury Nazca nie odnaleziono. Nie odkryto żadnych ruin miast, cmentarzy, nawet najprymitywniejszych osad. Czyżby więc była to cywilizacja... „rysowników"?

Witam na stronach 114–115. Tu przeczytacie o sprawach dotąd nie wyjaśnionych i poznacie wydarzenia, o których nigdy nie usłyszycie w radiu czy w telewizji.

Wiele jest niesprawdzonych lub zwyczajnie fałszywych wiadomości dotyczących pojawienia się UFO. Te, których wiarygodność została potwierdzona — klasyfikuje się, używając w tym celu odpowiednich kategorii. W doniesieniach, które szczęśliwie przeszły proces filtracji, można zauważyć podobne opisy wyglądu i zachowania UFO. W pierwszym „Reset files" przedstawię wam fachową terminologię, która jest używana w poszczególnych przypadkach.

Nocne Światła

Są to relacje o widzianych nocą, nie wyjaśnionych światłach. Biorąc pod uwagę wygląd i zachowanie tajemniczych świateł, typowe dla tej kategorii są następujące cechy:

- osobliwe właściwości — zmiany barwy, świecenia
- dziwne ślady pozostające za obiektami
- niezwykła liczebność i tworzenie się formacji
- zdolność do manewrowania — zmiany kierunków, raptowne przyśpieszanie i hamowanie, niespotykane trajektorie lotu — obroty jednych świateł wokół drugich.

Przestrzeń powietrzna jest cały czas monitorowana przez radary, do wież kontrolnych muszą być zgłaszane odloty i trasy przelotu samolotów. W przypadku zauważenia dziwnych świateł, w pierwszym rzędzie sprawdza się dane na lotniskach. Później bada się czy nad danym obszarem nie było deszczu meteorytów bądź innych zjawisk naturalnych. Gdy dochodzenie nadal nie wyjaśnia sprawy, wydarzenie klasyfikuje się właśnie jako Nocne Światło. Jest to najobszerniejsza część doniesień o UFO.

Dzienne Dyski

Są to obserwacje dokonane w ciągu dnia z dosyć dużych odległości. W tym wypadku należy zauważyć, że termin „dysk" jest umowny. UFO posiadają bowiem różne kształty. Ta kategoria zdarzeń jest stosunkowo mała.

Cechy:
- Różnorodność kształtów
- Srebrzysta bądź biała barwa
- Brak efektu przełamania granicy dźwięku (sonic boom) podczas gwałtownych przyśpieszeń
- Celowość poruszania się, zmiany kierunku pod kątem prostym, lot koszący.

Przypadki Radarowo — Wizualne

Do tej kategorii zaliczamy zdarzenia, podczas których UFO zostało jednocześnie zaobserwowane wzrokowo i wykryte przez radar. W zasadzie wszystkie zajścia tego typu zdarzają się nocą.

Cechy:
- Skrajnie duże szybkości, nienormalne przyśpieszenia i hamowania, ruch wstecz, bardzo ostre i gwałtowne skręty, wykonywanie zawisu.
- Na ogół PRW mają charakter zwykłych punktowych świateł.

Bliskie Spotkania Pierwszego Stopnia

W tym przypadku UFO jest oglądane z bliska — najczęściej z odległości około 500 stóp (1,5 km). Nie wywiera żadnego wpływu na otoczenie.

Cechy:
- Typowa jest różnorodność kształtów — dyski, jajowate obiekty, kopuły
- Wykonywanie zawisu, ruchu wirowego wokół własnej osi, stroma trajektoria opadania i wznoszenia się, gwałtowne przyśpieszenie.

Bliskie Spotkania Drugiego Stopnia

W tym wypadku dominują obiekty dyskopodobne, kuliste i jajowate. Występują dodatki w postaci otworów wejściowych, anteny, światła, kopuły, podwozia. Najważniejszym czynnikiem wyróżniającym tę kategorię jest wywarcie na otoczeniu jakiegoś skutku dokonanego przez pojawienie się obiektu. Istnieją dowodzenia o wzroście temperatury, wydzielaniu się gazów i promieniach światła.

Skutki:
- Spalenie terenu, spłaszczenie go, odwodnienie.
- Uszkodzenie roślinności
- Pozostałości w postaci cieczy, proszku, substancji oleistych
- Odciski stóp, podwyższona radioaktywność
- Oddziaływanie elektromagnetyczne na pojazdy mechaniczne (światła, radioodbiorniki, zegarki, zapłon silnika)
- Oddziaływanie na urządzenia elektryczne.
- Zakłócenia fal radiowych
- Oddziaływanie na obserwatorów — mdłości, podrażnienie oczu, oparzenia, szok, zdrętwienia, częściowy paraliż.
- Przemieszczanie przedmiotów — podniesienie samochodu, drganie znakow drogowych
- Awarie elektryczne, namagnetyzowanie metali, uszkodzenie kompasów.

Bliskie Spotkania Trzeciego Stopnia

Jest to połączenie dwóch poprzednich kategorii z relacjami o obcych istotach. UFO ląduje bardzo blisko ob-

serwatorów. W większości BSTS zachodzą w nocy. Najważniejszą cechą jest kontakt wzrokowy lub też w przypadku badań medycznych (abduction cases) — fizyczny — z Obcymi. Główną grupą Obcych są istoty mierzące od 3 do 4,5 stóp wzrostu, o dużej głowie i drobnej budowie ciała, dużych i skośnych oczach i wystających kościach policzkowych. Bardzo często ubrane są w jednoczęściowy, przypominający kombinezon płetwonurka strój. Drugą grupą są istoty o normalnym, ludzkim wyglądzie. Trzecią zaś stanowią olbrzymie maszyny.

Znanych jest ponad 200 udokumentowanych przez agencje ufologiczne przypadków przeprowadzania na świadkach badań. Skoro już jesteśmy przy organizacjach zajmujących się tym zagadnieniem, warto opisać największe z nich.

Center For UFO Studies (CUFOS)

Tel: 312 491 6666

Ośrodek ten został założony w 1973 roku przez A. Hyneka. Jego siedziba mieści się w Evanston w stanie Illinois (USA). Skupia naukowców pracujących w państwowych i prywatnych placówkach naukowo-badawczych. Przeprowadza szczegółowe studia i analizy danych ufologicznych. Pełni funkcję centrali, do której można zgłaszać relacje bez ryzyka narażenia się na śmieszność i (co istotne) z gwarancją pełnej dyskrecji. Wydaje biuletyny i sprawozdania naukowo-techniczne. Informuje szkoły wyższe, placówki rządowe i społeczeństwo o UFO. Koordynuje badania przez organizowanie międzynarodowych konferencji.

Publikacje: „The Journal of UFO Studies", „International UFO Reporter", „CUFOS Associate Newsletter", „CUFOS Bulletin".

Ground Saucer Watch — Pheonix, Arizona USA

Została założona w 1957 roku. Kierowana jest przez Williama Spauldinga. Specjalizuje się w analizowaniu ufologicznych materiałów fotograficzno-filmowych. Skupia około 300 osób zatrudnionych w przemyśle lub badaniach kosmicznych, laboratoriach technicznych i szkołach wyższych.

Publikacje: „GSW Bulletin".

Aerial Phenomena Research Organisation — Arizona USA

Jest to najstarsza organizacja specjalizująca się w badaniach UFO. Założona została w 1952 roku przez J. Lorenzena. Jest organizacją ekskluzywną, to jest nie każdy może do niej się przyłączyć. Ponieważ ma przedstawicieli w ponad 50 krajach, uchodzi za najlepiej poinformowaną o zdarzeniach zagranicznych. Zgromadził kilkanaście tysięcy doniesień o UFO. Oddała też cenne usługi Projektowi Colorado, udostępniając mu do badań niektóre materiały ze swojego archiwum. Pomogła w zorganizowaniu sieci wczesnego wykrywania ufodoniesień.

Publikacje: „APRO Bulletin".

National Investigations Committee on Aerial Phenomena — Waszyngton, USA

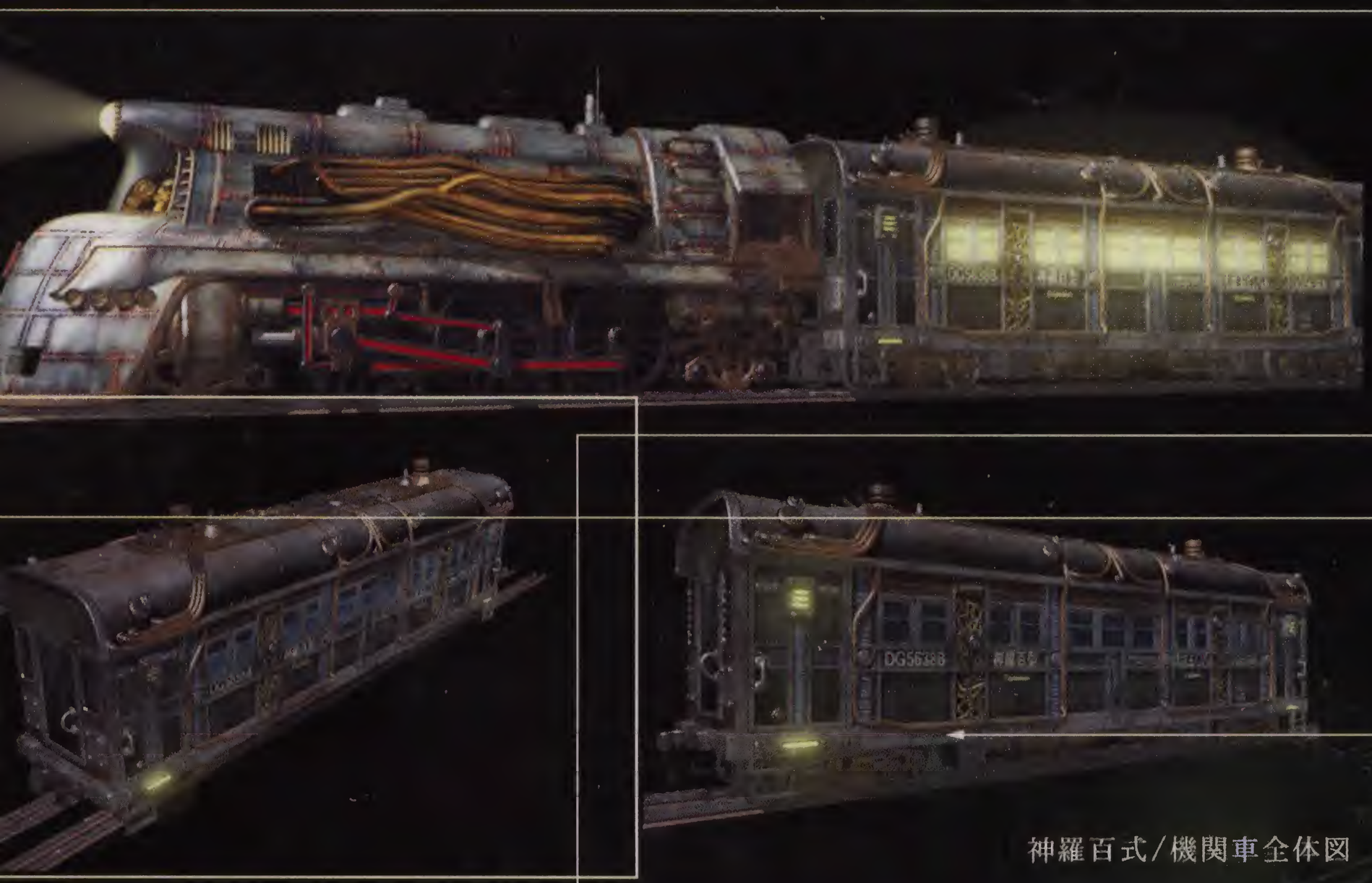
Została założona w roku 1956. Przez wiele lat kierowana była przez emerytowanego pilota marynarki handlowej USA, D. Keyhoe. Dysponuje grupą badawczo — naukową, ale skupia również kilka tysięcy ufologicznych entuzjastów. NICAP oddał Projektowi Colorado podobne usługi jak APRO. Do tej organizacji należy wiele osobistości ze świata polityki i kręgów wojskowo-wywiadowczych. Wydaje biuletyn „NICAP Reporter".

Oczywiście istnieje o wiele więcej organizacji ufologicznych, lecz są one po pierwsze mało znaczące, a po drugie mitomańskie. Do zobaczenia za miesiąc.

UFO

agent Krajczek

Sean Vangis 2011 for
www.retroreaders.makii.pl



神羅百式/機関車全体図